邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

使命召唤：现代战争2 45台笔记本全收集！

零售价10元
1月5日 [illegible] vol.129
双周刊

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide



强打游戏攻略特区

求生之路2 要点攻略

在逆境中杀出一条血路。
我，还没有准备好去死

极速体验

模拟人生3：世界历险

在异国他乡展开自己的探险历程

忍者之刃

当日本动作游戏进入冰河时代

电攻榜 十大

十部美军题材影片
向现代战争致敬！

游边戏外

使命召唤·现代战争2

全新武器装备**大解析**

值闹猫 得卡牌！

中国人自己的集换式卡牌
详见本期纸上谈兵
电攻双周刊 卡牌双份送

一起来看流星雨 一起来玩大话水浒

超梦幻公测 火爆来袭

18Q币 来玩就送

PC Game Guide 2010-01
ISSN 1008-2352
01>
9 771008 235008

超梦幻CD-KEY: A000111 在官网激活后即可领取价值1088元RMB大礼包

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2009 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

读者回复个人详细信息至Dnshtougao@sohu.com
将有机会获得限量游戏周边！


名将三国
wof.the9.com
街机网游巅峰之作
横空出世
更稳定 更街机 更中国
名将三国
百度一下
the9 第九城市



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

本期内容是2010年电攻送给读者___签上大名___的第一份惊喜

PCGG 游戏新闻
006 游戏新闻

PCGG 热门话题
009 《电攻双周刊》官方蓝贴问答集

PCGG 新作快报
010 《命令与征服4》Beta版战场报告
012 《街霸4：资料篇》最新角色介绍
014 《萌萌2次大战（略）最燃战场》
016 《双星物语2+》
017 《伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史》

PCGG 极速体验
020 模拟人生3：世界历险
——在异国他乡展开自己的探险历程
022 忍者之刃
——当日本动作游戏进入冰河时代

PCGG 强打攻略特区
024 在逆境中杀出一条血路。
我，还没有准备好去死
——《求生之路2》要点攻略
030 《使命召唤：现代战争2》
——45台笔记本全收集 阿汤攻略版

PCGG 游边戏外
038 《使命召唤：现代战争2》
全新武器装备大解析

PCGG 电攻榜
042 电攻榜：向现代战争致敬！
玩家不得不看的十部美军题材影片！

PCGG 互动频道
045 游戏一招先
046 东瀛宅急便
048 电攻宝盒
058 动漫生活铺
065 汉化中转站
066 桌游卡牌
076 玩家交流

完美月历

2010 电攻新作上市表



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：杨勇
责任文编：陶晓明 章俊
文字编辑：王鹤鸣 李波 沈玉莹
何耀文 孟鑫 胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 裴佳晨 印珺 欧阳瑛
施凯莲
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

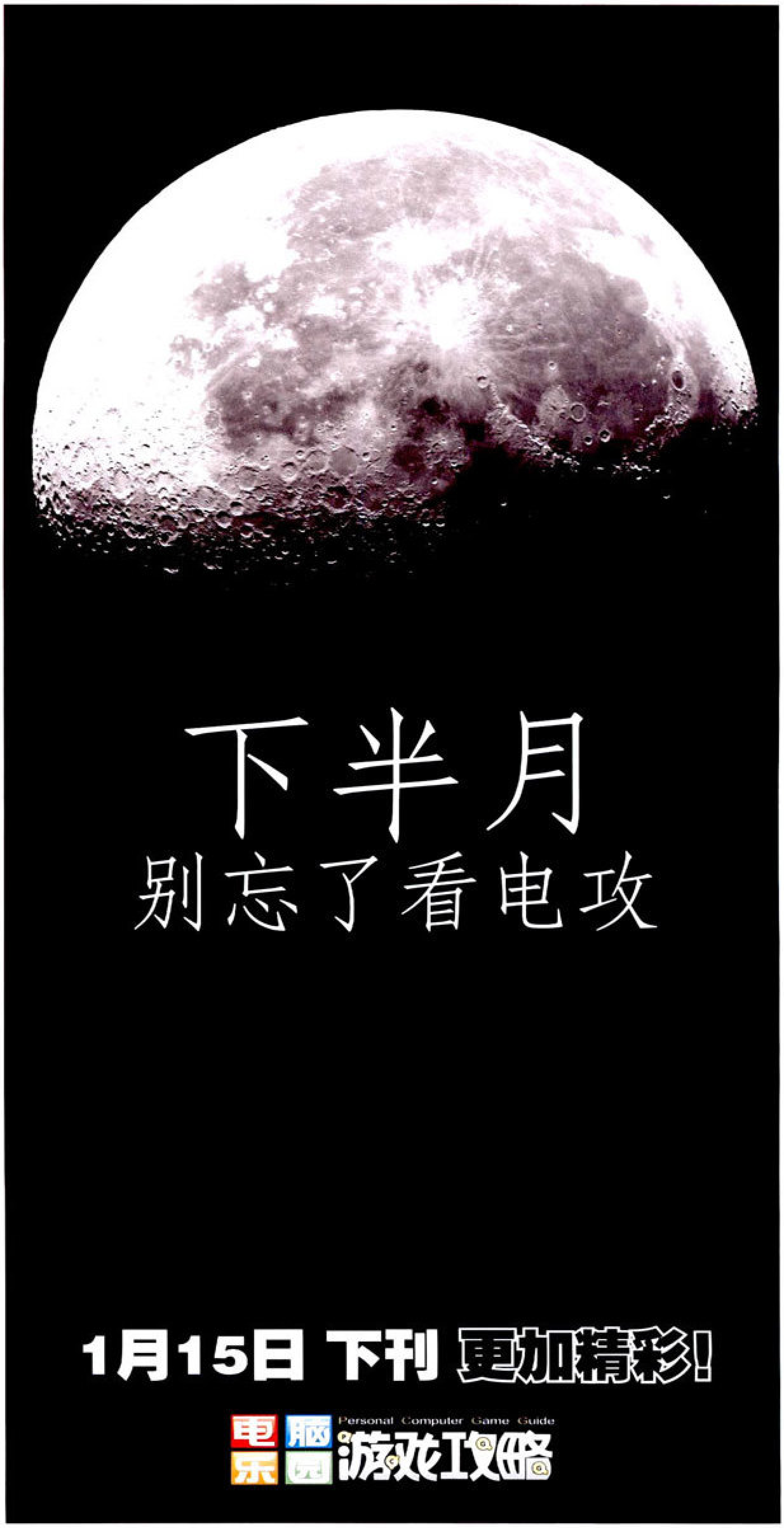
声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。



一亩三分地 中国最

Chinese Fines

最“好”的新闻那里看？ 《173》和《新浪》？ 拜托，信息太多眼都花了。 《家

● 3D魔幻史诗网游《万王之王3》于12月17日正式启动终极测试，同期开放两组全新服务器，全部采用顶级刀片服务器，为用户提供流畅和稳定的游戏环境保驾护航。



● 原定年前面市的《马克思·佩恩3》现被排至公司2010财年第四季，即2010年8月至10月间。

● 中视网元正式面向全球游戏市场公布了旗下全新回合制网游大作《梦幻情天》。“情天女秘”也与老东家中视网元再次携手，变身“梦情女秘”以全新造型华丽亮相。



● 历时两个多月的《疯狂赛车Ⅱ》大众sporty大奖赛终于在一片喝彩中，在成都胜利的落下了帷幕。来自全国各地的赛车精英历经拼杀，通过了重重的考验，终于修成了正果。



PCGG编辑读者“IN碰IN”线下聚会2010新春始动！！

由电脑游戏攻略主办，众小编精心策划的上海地区读者编辑线下聚会——“2010 读编IN碰IN”将于2010年3月20日在上海举办，敬请各位读者持续关注电脑游戏攻略双周刊近期的活动预告和详情，另外想要参加现场活动的读者现在就可拨打021-64858978抢先报名！

“明星编辑零距离接触！现场游戏玩到疯！读编硬碰硬！看谁才是真正的游戏达人！”

你！敢来吗？！

世纪天成2009年K1赛事圆满落幕

随着CSOL最后一场枪响回荡在上海市体育宫中，各个项目的全国冠亚季军就此尘埃落定！至此，历时百余天的，横跨全国七大赛区、百余城市，数千赛点，拥有数万名玩家踊跃报名参与的2009年K1全民网络游戏大赛圆满的落下了帷幕！更多消息敬请关注世纪天成K1官方网站：http://k1.tiancity.com。



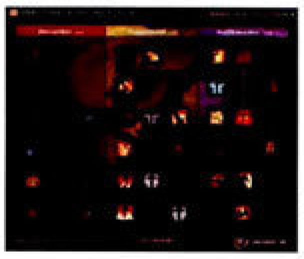
夺冠的选手们露出了欢欣鼓舞的笑容

《孤岛危机》编剧袭警被捕

据说密歇根边境警察当时截停了Watts租来的汽车并准备搜查该车，Watts出车质疑对方动机，立刻拥上一群边境守卫对其拳打脚踢，当然watts也还手了，随后被当地警局以袭警罪名逮捕。Watts曾获雨果奖提名，曾负责《孤岛危机2》的剧本。

一边一个人，一边一群人；一边手无寸铁，一边腰夹配枪；居然还有脸说袭警，你当看新闻的是脑残吗？

暴雪为山寨重做技能树



外媒近日报道，暴雪正打算重新制作暗黑3技能系统，放弃我们曾在嘉年华上看到的技能树系统。“我们正在实现并测试新的技能获取方式，暗黑3目前的技能树将被修改或移除”暴雪在暗黑Twitter上写到。

个人觉得暴雪并不是单纯的不断创新和突破，《火炬之光》的“剧透”给了暴雪很大的压力，逼不得已要翻新。

《蜡笔小新》之父追悼会

9月因登山而不幸遇难的《蜡笔小新》作者臼井仪人的追悼会在东京都南青山的青山殡仪馆举行，现场播放着《蜡笔小新》动画的主题曲和臼井先生喜欢的歌曲，坛上还装饰着小新一家的大型壁画。



你带给我们快乐，希望你走的也能快乐

臼井仪人开坑不填挂了，青山刚昌开的坑就是不结得了重病，其他那些脱稿的看了不知道怕不怕……

《现代战争2》周边掏钱继续

《现代战争2》从发售到现在的两周时间内席卷了欧美游戏市场，销售额超3亿美元的惊人业绩创下了游戏史上的一个新的高峰，游戏赚钱了，相应的周边产品也不会被放过，游戏里一幕经典雪地造型被做成了模型。



“山寨”的游戏新闻来源

Game News Source

和《大软》？ 太官方太专业了，不适合消遣娱乐。 《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！



180° 视觉超宽屏LCD

某厂商近期正式推出43寸超宽型CRVD萤幕，标榜超越现有最大比例 16:9，以32:1 的比例震撼登场。玩家的画面除了看更加立体生动，还能看到超过 180 度范围的视角。现已被许多军事单位、游戏玩家，甚至是杜拜的王储贵族，都有购买这款萤幕。目前这款萤幕售价约6,499美元。

被拿去玩cs，谁还敢在墙角蹲点

iPhone版超级马里奥 侵犯任天堂产权

iPhone将一款名为《iRwego》的游戏放上了App Store的柜台，这是一款模仿了任天堂《超级玛丽》的游戏应用程序，并且于上周获准在苹果应用商店里出售，业内人士认为，这或将引起知识产权纠纷，最终导致游戏被苹果封杀。



此为游戏图标

星战主题人偶闪盘

Tyme Machine公司最近发布了一系列《星战》主题人偶USB2.0闪盘产品，产品的容量由4-16GB不等，可选的造型有尤达大师，黑衣勋爵达斯瓦德，赏金猎人Boba Fett等四款，产品售价在29.99美元到59.99美元。



应该再设计一个激光剑

熊猫酒仙 终于出手办了

陈·风暴烈酒第一次以3D的形式展现在大家面前，这个熊猫酒仙豪华可动手办是限量版的，并且只在暴雪在线商店上出售！价格为49.99美元。



这个熊猫没了可爱略带一些凶相

开着游戏机上街

这台世嘉户外模拟驾驶游戏机，具备三个轮子，同时里面有一台iPhone手机，通过GPS卫星定位，和现实中的谷歌街景地图相结合，通过一定的处理，形成实时的驾驶路线画面，从而完成刺激的实地驾驶体验，不过这个速度只能保持在20mph，约32公里每小时。

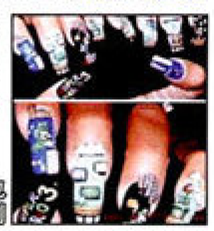
与iPhone连接实现实时3D街景



请问有刹车吗？

指甲上的游戏

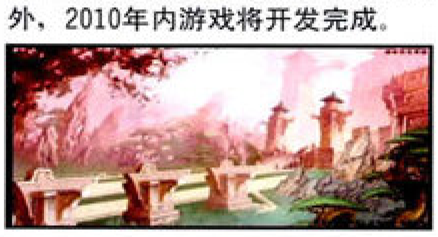
美国爱美女玩家们在展示自己的游戏主题指甲。



如此五颜六色，也真不怕把自己吓到

《仙剑5》明年完工

《仙剑奇侠传5》官方博客最新透露，目前项目的完成度约为27%，基本的游戏框架、剧情故事、人物设定已经完成，如无意外，2010年内游戏将开发完成。



·葫芦娃拯救忍者龟

网友“高手”上传了一部游戏视频“葫芦娃拯救忍者龟”，是一部由玩家制作的Flash影片，其中仿效了N个经典游戏的画面。



可曾记得这段日子



我们回不去的日子



开始记事的标志 影像模糊 印象清晰

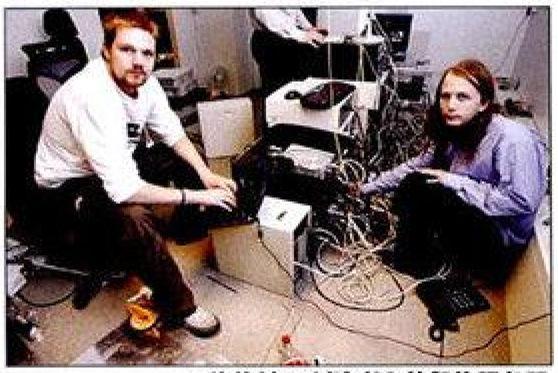


谨仅献给80后的人们,让记忆永恒!

● 《抗战》资料片“巨龙逐日”已震撼推出。穿越地道打鬼子，遨游长春、钓鱼岛、东宁要塞等风格独特的历史场景，玩家还可以穿上绚丽的新套装，组建出自己的五人战队。

● 就盛大游戏公布的09年第三季度未经审计财报报告，美国权威的主流金融媒体《巴伦周刊》（Barron's）予以报道，称盛大游戏第三季度业绩令人惊喜，并超出了华尔街之前的预期。

全球最大BT站海盗湾，明年3月前删除所有侵权种子



“海盗湾”创建者和他们的服务器

和全球人气最高的BT种子发布网站海盗湾（The Pirate Bay）同样遭遇侵权诉讼，也同样被冠上了侵权之名的BT网站Mininova已经在删除了所有的侵权种子，这个曾经数一数二的BT网站兵败如山倒，短短几日内其每日访问量下降了66%，BT种子文件下载量还不及之前的4%。

就在很多人希望海盗湾可以继续抗争的时候，噩耗传来，荷兰反盗版组织（BREIN）表示海盗湾已经放弃了反诉，那么按照法院判决海盗湾将在2010年3月1前删除所有侵权种子。荷兰反盗版组织（BREIN）表示，和Mininova一样，海盗湾要删除的BT种子列表也由BREIN提供，截止期限为2010年3月1日，否则海盗湾的三位被告Frederik Neij、Gottfrid Svartholm Warg和Peter Sunde将面临每人每天3000欧元的罚款。

海盗湾

The Pirate Bay

TIPS

海盗湾（The Pirate Bay，缩写：TPB）是一个专门储存、分类及搜寻BT种子的网站，并自称“世界最大的BT种子伺服器（BitTorrent tracker）”，提供的BT种子除了有自由版权的收集外，也有不少被著作人声称拥有版权的音频、视频、电脑应用软体与电子游戏，为网路分享与下载的重镇之一。

该组织由瑞典的一个民间反版权组织海盗署（Piratbyr&aring:n）成立于2004年。2008年1月，其同时在线人数突破1千万，管理的种子超过100万，成为世界最大的BT网站。2009年4月19日，法院判决“海盗湾”网站四个创建者的行为已构成侵犯版权罪，判四人入狱一年，并向各唱片公司支付总计约240万英镑的赔偿金。2009年8月份，瑞典法院责令互联网服务提供商Black Internet关闭“海盗湾”。

网博会名人“鼻血男”

12月4日下午，第七届中国国际网络文化博览会于北京展览馆举行开幕式。作为中国“十一五”文化规划重点扶持项目，由文化部牵头，联合国家七个部委共同主办的中国国际网络文化博览会自2003年首次举办以来，已成功举办六届，展会集中囊括了网络教育、动漫、游戏、文学、音乐、视频、软硬件及网吧等内容，旨在对整个网络文化产业链进行全面的展示。

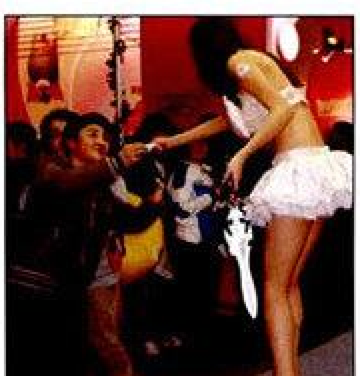
肥龙：这次网博会真的是乏善可陈，本着见见世面的原则，我狠狠心递交了去北京出差的申请，没想到大熊狠狠心给批了。可惜到了网博会却大失所望，凄厉的寒风把我们冻得鼻子不是鼻子眼不是眼的（CJ是炙热，网博是极寒，为什么不选在春花烂漫或者秋高气爽的日子开展览啊？）。现场也没什么亮点，场面疑似萧条版的ChinaJoy，很多场景跟CJ上的场面异曲同工，连Showgirl穿的衣服都是CJ上穿剩下的。唯一让人欣慰的是下面这组图片。



拍美女咱都见过



拍到流鼻血那可真需要境界



太惨烈，showgirl都看不下去了

张艺谋要做网游了？

张艺谋官网《谋影世界》12月正式开通，在张艺谋官网《谋影世界之麻子面馆》上同时开通了《三枪》网游，张艺谋与小沈阳、闫妮、毛毛、程野现场为观众模仿表演《三枪》网游。今年贺岁片的战役不仅局限于档期与票房之争，还弥漫到了后产品的开发上，《三枪》、《风云2》、《大兵小将》、《刺陵》都不约而同地投入到“网中央”，利用剧情与人物创作了网络游戏。



连老赵都来客串了



光这打扮就够闹心了

肥龙：现在的网游市场宣传走的是一道邪路，游戏不好好做专门在歪门邪道上下功夫。人家的游戏讲究的是品质，我们的游戏宣传的是题材。小沈阳、孙红雷、闫妮、赵本山这一系列振聋发聩的名字将“岁末大片”《三枪拍案惊奇》衬托的熠熠生辉，张艺谋这个乡村第一导演更是将影片的俗气发挥的淋漓尽致。影片我还没看，但是我想用演员的服装搭配来形容一下这部电影：红配绿，赛狗屁！



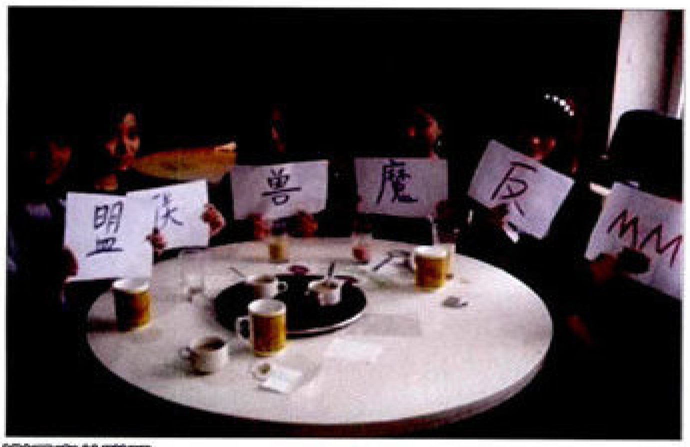
三枪拍案惊奇

电影改编游戏不是我们开的先河，但是我们却为这个行业添上了让人哭笑不得的浓重一笔，算起来国产电影改编成的游戏也不少了，你记得起哪个？有的时候我都纳闷，搞这种东西有人会花钱玩么？除了一个噱头还有什么？做这种游戏，谁给你们管饭啊？这个事实再次证明了在国内做游戏真的太简单了，您说就这么一款游戏开发成本得多少钱？50万？太贵了，5万块就够了，这还得算上开发、制作、运营等等费用。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：sky、肥龙　美:节早

MM反魔兽联盟



MM反魔兽联盟

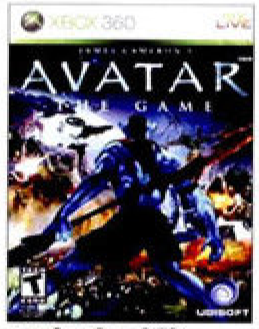
MM反魔兽联盟：这个联盟是一群北京MM自发兴起的一个组织。这些MM的男朋友都是魔兽世界的忠实玩家，男朋友们沉溺于游戏给MM们的情感和生活带来了很多不利的影响，可以说这个联盟里的MM深受魔兽世界之害。她们自发组成了这个联盟，由最初的网上讨论已经发展成目前的线下聚会。她们每隔一段时间都会聚会一次，交流心得，目前这个联盟引起了更多MM们的支持，队伍也越来越壮大。11月25日，MM反魔兽联盟一行7人到互动百科公司门口举行集会，反对该公司在其网站推广魔兽世界百科这一行为。



伪MM反魔兽联盟，蒙脸，假的吧？

肥龙：自从贾君鹏事件之后，我再也不相信网络新闻了。现在网络上流传的每个新闻在我眼里看起来都像是有预谋的炒作一样（我怀疑我得了被迫害妄想症了）。这个MM反魔兽联盟在我看来又是一个（或几个）手段低劣的炒作（一个魔兽世界可真养活了咱不少人啊！）。有时候看到这种假新闻我自己都乐的不行，太假了，先不说前面几个油头粉面出台小姐一样的MM反魔兽联盟是真是假，目的何在。后面那个冒牌的抗议太有喜感了。敢站出来抗议还捂脸、蒙嘴地见不得人？赶明儿我到街上拉几位老阿姨、老大妈，一人5块钱让她们也蒙上口罩到编辑部门口拉个横幅“强烈要求《电脑游戏攻略》停止刊登游戏文章”，然后再请陶教授、杨教授拿着电击棒到编辑部电翻几个人，那我们不就世人皆知了么？有时候我都替这些炒作者脸红，不过考虑到他们娱乐大众的这种良苦用心，我就不好意思再揶揄她们了。

阿凡达：地球人终于牛逼了！



avatarxbox360

阿凡达据说是史上制作费最高的3D电影，耗资3亿美元，历时14年。由Ubisoft研发、与同名电影同步推出的科幻第三人称射击游戏《阿凡达（James Cameron's Avatar: The Game）》上市了。游戏中玩家分别可以选择人类或纳美克星人两个阵营进行战斗，人类当然是利用我们常见的科幻型作战武器或载具，而外星人将会有原始、超能力、以及有外星巨型怪兽坐骑等新鲜的体验。你会选择谁呢？


妹妹你大胆地往前走哇

肥龙：由詹姆斯·卡梅隆憋了十二年制作的3D立体巨制《阿凡达》在英国伦敦举行了全球首映礼，我是攒足了钱准备到IMAX影院去享受一番国外大片的洗礼的。别的不说，光那几分钟的宣传预告就足够让人倾心的了。而内容是关于地球人如何侵略外星的，刚让人充满憧憬，大多影视中我们都是被外星侵略者欺负着（当然也有《第九区》这样欺负外星人的特例），如今，终于轮到我们地球人骑在别人脖子上拉痢疾了！

在影视改编游戏大潮中《阿凡达》自然也不甘落后，12月初同名改编的第三人称射击动作游戏已经开始上市，不过人家做的可是单机版。而且这个画面和引擎也不是网游所能比拟的。




这么多年了，终于轮到地球人干外星人了

前几天看了一部30分钟的完全由《光晕》CG画面剪切的动画，看完之后又是莫名的感慨，人家做的一款单机游戏具备科幻大片的品质。我们……连单机游戏都做不出来了。





两人经过专门长期的铁砂掌和铁头功特训，一般人请勿模仿。

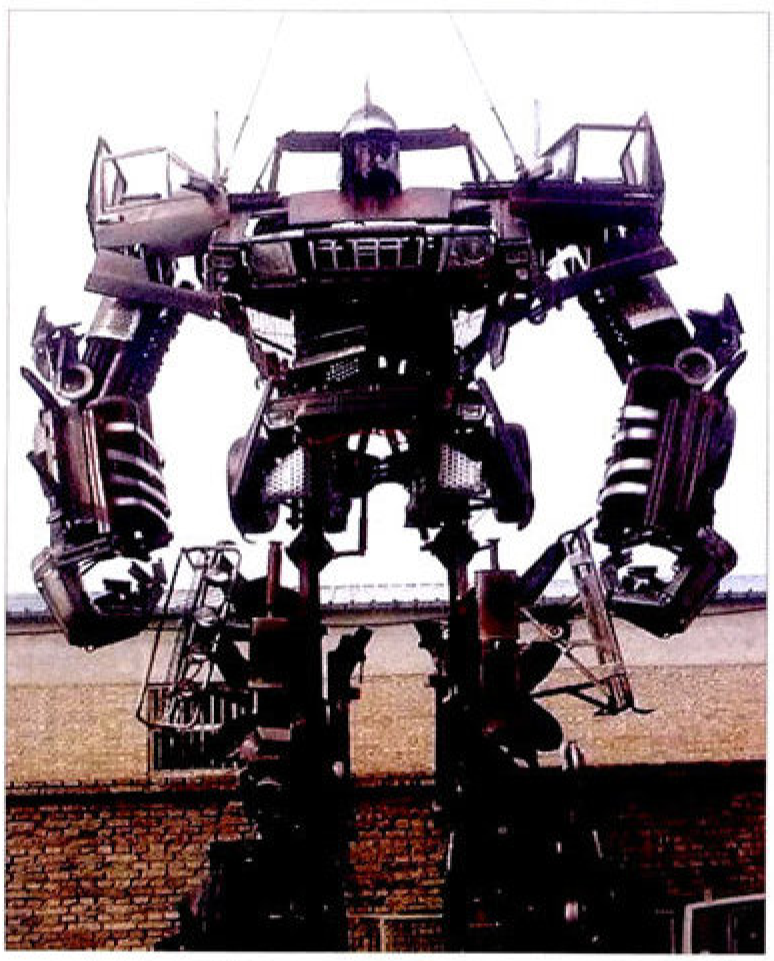
别以为他们受伤了，他们只是和你演示一下胡乱模仿的严重后果。



育碧公布了《细胞分裂5：断罪(Splinter Cell Conviction)》的限量收藏版，很遗憾，没有之前大家期待的山姆·费舍尔版夜视仪模型，取而代之的，是画册和虚拟道具之类的朴素内容，售价79.99美元。



寒冷的冬季已经到来，穿上这件衣服不仅能保暖，说不定还能燃烧起玩家内心的斗志。



足有六人高 汽修厂惊现山寨变形金，变形金刚大家都看过了，不论是经典的动画版，还是运用了更多电子特效的电影版，它都是不朽的经典。同时也引发了一批变形金刚的爱好者，开始自己打造起来，尺寸多种，样式各异，下面这款就是在某汽车修理厂看到的高大变形金刚。



据国外媒体报道，《使命召唤：现代战争2》上市后，北美和英国市场的首日销量达到了470万套。这一成绩打破了Take-Two旗下游戏《侠盗飞车4》去年创下的发行首日售出360万套的纪录。

《电攻双周刊》官方蓝贴问答集

最新LOGO公布

双周刊分红刊、蓝刊

每期售价降至10元！



最近来信、来电询问“电攻双周刊”事宜的同学们越来越多，各种各样疑问也让小编们觉得单刊变双刊带来了许多我们意想不到的问题。为了让大家能进一步了解电攻双周刊究竟和之前的老电攻杂志有什么不同，官方发言人阿汤叔（Samtown）特意将所有问题汇总至本官方蓝贴，读者查阅后如还有疑问可直接发短信，我们将在第一时间解决问题，谢谢！

问题1 什么是双周刊？

答 双周刊杂志顾名思义就是两周发一次的杂志，也就是我们通常称的“半月刊”（半月发一次），电攻双周刊每月分为上、下两期，分别在月初（1-5日）和月中（15-20日）发行。

问题2 改双周刊后多少钱一期？

答 改双周刊后杂志每期由12元降至10元，内容将比之前更丰富，更精彩！

问题3 电攻改双周刊后，电子乐园杂志会如何呢？也会改双周刊吗？

答 电子乐园杂志2009年12月是最后一期，从2010年期合并入电攻双周刊，所有电园的优势栏目都将被分类到电攻双周刊内，特别是玩家最喜爱的《魔兽世界》Discovery频道，也将固定在电攻双周刊（下）杂志中，每月中旬与读者见面。所以，电子乐园的读者从2010年1月开始，要改买电攻双周刊喔！

问题4 如何区别每月的上刊和下刊呢？

答 除了发行时间不同外（上刊每月1-5日，下刊每月15-20日），编辑部将以红刊和蓝刊来区别上下期，红刊为（上），蓝刊为（下），这是固定不变的。

问题5 我已经邮购了全年12本电攻杂志的话怎么办呢？

答 在11月30日前已经去邮局汇款邮购订阅2010年全年12期（单月）电攻的读者，我们将免费为你升级成为全年24期（双周）。12月开始所有邮购均按双周刊全年订阅，不符合规格的邮购我们将及时与你联系，或者你也可以拨打邮购发行电话：021-64855468 查询。

问题6 我已经邮购了全年电子乐园杂志的话怎么办呢？

答 在11月30日前已经邮购订阅2010年全年12期（单月）电子乐园的读者，我们将免费为你升级成为全年12期电攻双周刊（下）的订阅。

问题7 改双周刊后，一个月是几本杂志啊？

答 电攻每期还是两本：单机和online。改双周刊后每月出两期，一共就是四本杂志哦！

问题8 我是用邮发代号来订购杂志的，双周刊会有什么变化吗？

答 邮发代号订阅的读者请严重注意：2010年邮发代号订阅杂志需要按上下期分别订阅，电攻双周刊（上期）杂志的邮发代号为52-190，全年订阅为12期；电攻双周刊（下期）的邮发代号为52-198，全年订阅为12期；由于邮发代号的合并流程比较慢，双周刊将在2011年1月正式合并邮发代号。

问题9 电子乐园原本连载赠送的魔兽英雄卡牌还会继续送吗？

答 当然会！所有电攻和电子乐园WOW的相关内容都会汇总到双周刊的（下期）魔兽世界Discovery频道中，包括赠送的魔兽英雄卡牌。

问题10 改版电攻双周刊后，内容上会有什么变化吗？

答 出了将电攻、电园两本杂志的精彩栏目合并之外，我们还增加了许多新栏目以应对近期热门的游戏和话题。对于小编们来说一贯坚持的理念就是：没有最好！只有更好！每次杂志的改版，我们都将给大家送上更多、更精彩的内容。

问题11 除了书报亭、邮购外，还有什么方法可以买到电攻吗？

答 我们有自己的淘宝店，你可以通过淘宝网上购买的方式买到杂志。淘宝地址如下：

Http://item.taobao.com/auction/item_detail-0db1-2080079375f627f6b7097b25460be23e.jhtml

问题12 汇款邮购杂志的方式？

答 在当地邮局办理邮汇，写明邮购《电脑游戏攻略 双周刊》杂志2010年全年，请注明月份。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

现在订购全年电攻还有8折优惠价格哦！只要200元！

征订热线电话：021-64855468

国内媒体独家报道

命令与征服4
Beta版战场报告

EA的2010年RTS年度大作《命令与征服4：泰伯利亚黄昏》（C&C4）的制作已经接近了尾声，近日，EA洛杉矶（简称EALA）开始对合作玩家站点、《红色警报3》总理版用户和官方社区活动优胜者发放Beta内测号，作为官方认证的玩家社区，征服者有幸得以参与Beta内测，一睹C&C4的真容。



更加类似于网游的BETA测试

与以往EA游戏的BETA测试不同，本次内测号并不是传统的CDKEY，而是直接对你的EA注册账号进行授权，启动游戏后会首先出现一个登录界面，必须输入你的账号后才得以进入游戏。



Beta更新页面，因为测试范围还不是很大，所以官方建议玩家在太平洋时间晚7点-9点上线

因为是Beta的缘故，游戏的界面比较简陋，能用的只有多人游戏和设置两个选项和位于角落的阵营选择键。C&C4只有两个可控阵营——经典的GDI和Nod，而多人模式只支持GDI对Nod，并且需要在进入游戏前做出选择，想要打内战的同志们可能会失望了。







■游戏类型：RTS/即时战略　■游戏语言：英文
■发行公司：EA GAMES　■发售时间：2010年3月16日
游戏评分 B
推荐人群：RTS爱好者/竞技爱好者

作者：征服者·SuvietRat 编辑：装甲兔 美编：哈秋

BETA测试全接触



区别以往RTS风格C&C的对战模式

Beta的多人模式暂时只有一张地图——黄沙与鲜血（Sand & Blood），支持双方进行5V5的战斗，以占领更多的泰伯利亚控制网络节点（TCN）为胜利目标。TCN的争夺相当于FPS中的占点模式，在Beta的地图中分布了5个TCN节点，玩家可以通过地面单位靠近节点来进行占领。当一方的TCN数量超过对方时，画面上方的记分牌便开始跳动，首先获得2500分或在一小时后得分较高的那组玩家就是游戏的胜者。

进入游戏后玩家首先需要选择自己的爬行者组别。爬行者是在C&C4中引入的一个新概念，集传统意义上的工厂、科研设施与防御塔为一体，分为进攻组、防御组和支援组三种，分别对应强力地面攻势、防御塔和动力甲/电子生化步兵海、空中集群和支援技能，通过空投或地道的方式出现在己方的部署区内。爬行者即使在移动中也可以建造5个单位，但需要展开成工厂后才能放出。爬行者同样也可以随时进行科技研发，只是需要消耗散布在地图上的泰伯利亚晶体。

GDI的三种爬行者



全新设计的新单位

C&C4拥有超过80种的单位，两个阵营6种爬行者都有各自独一无二的单位体系，既包括Ocra战机、乳齿象机甲这样的经典单位复刻版，也有火蜥蜴战舰、利维坦指挥船这样的全新设计，当然还少不了万年不变的工程师。因为游戏模式的改变，C&C4没有可供工程师占领的基地，好在所有T3地面单位在被摧毁后仍旧会留下残骸，他们信春哥，一段时间后就会原地满状态复活，此时就是工程师大显神威的时候了，既能加快己方残骸的复活又能变敌为友为我所用，再加上修理单位的能力，实在是出门旅行杀人越货不可能或缺之绝妙跟斑呀！

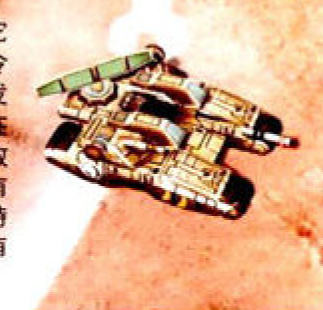
作为时下的流行元素之一，C&C4不甘人后的引入了单位解锁系统。玩家在刚进入游戏时大多数的单位都是处于锁定状态，需要不断的进行战斗获得更多的经验才能得到新的武器与升级。而这经验在多人模式和单人模式中是互通的。如果在任务中卡关了怎么办？为何不先去玩几局遭遇战，等解锁了更强大的新单位再回去报仇呢？

在平衡方面，C&C4采用了类似石头剪刀布的简单相克链。每种武器都有一种克制的装甲类型，而每种单位的装甲都被一种武器所克制。机枪类克制诸如步兵和轻型车辆这样的小型单位，加农炮克制普通坦克和机甲所属的中型单位，火箭类专杀中型空中单位，激光则应对体型庞大的大型单位，爆炸用于建筑。如果你出对了“牌”，可以做到四两拔千斤，如果“牌”出不对，那么很有可能会出现两边对射许久却没有伤亡的尴尬局面了。

C&C4中所有单位被摧毁后都会随机留下一个蓝色或绿色的宝箱——所谓的泰伯利亚核心，其他单位可以通过拾取宝箱获得额外的升级。每个绿色的箱子都会直接提升单位的级别，在C&C世界中三星单位的威力大家都是有目共睹的。而蓝色的箱子则是升级单位的武器，而且这种升级会直接在单位的外形上反应出来，例如泰坦机甲在拾取箱子后就会拥有第二门轨道炮，瞬间将自己的火力提升一倍。

Shepard Tank 谢泼德坦克

GDI支援组的主战坦克。它的名字来源于15年前《命令与征服1》中GDI的那位金发将军，但该坦克本身是在3代捕食者坦克的底盘上改进而来的。GDI支援组仅有的地面作战单位之一，保持若干辆用于占点抢矿是很有必要的。



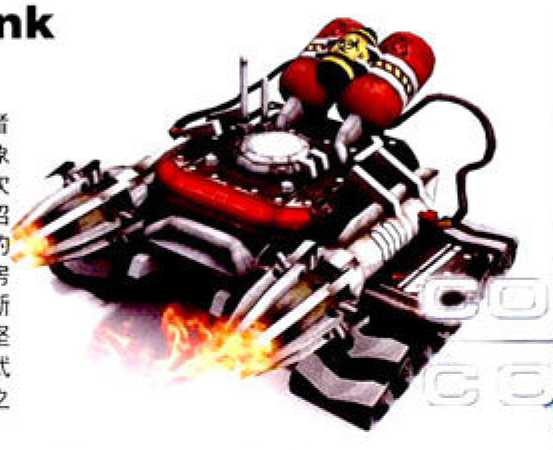
Thunderhead 雷暴云



GDI支援组的两栖战车，对抗Nod大型单位的利器，但由于自身也是大型单位，在遇到Nod的小型激光武器时还是乘早跑路为妙。

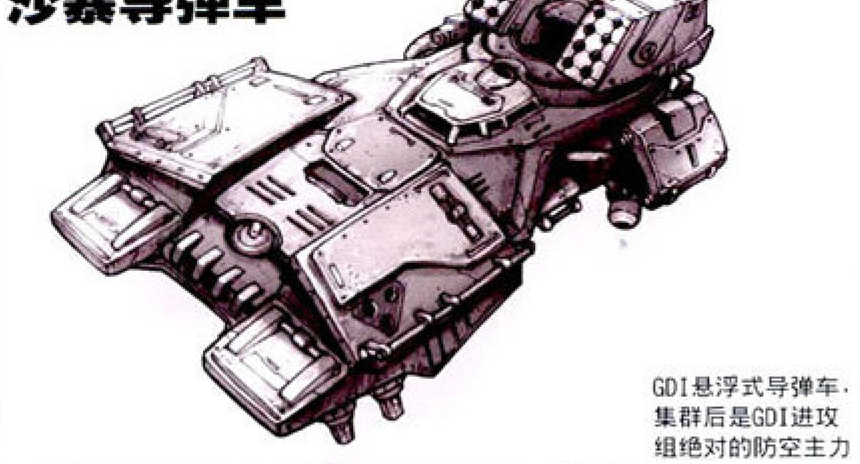
Flame Tank 喷火坦克

Nod的动迁办。Nod或者说EALA审美观败坏的象征，在经过一次又一次的修改后仍旧这么不招人喜欢。由于GDI步兵的动力装甲化，原本人房通吃的喷火武器被打断了一条腿。在2066年坚持使用这么一种古典武器实在不是一个明智之举……



从Beta中看，EALA已经完成了C&C4的基本框架，只是单位的数据设定和不完整的视觉音频特效还尚待完善。虽然之前传出了EA将在游戏上市后解散C&C4制作团队的传闻，但EALA的社区经理APOC一再表示这不会对游戏的制作造成严重冲击，而且将提供至少3个月的售后服务。无论如何，作为泰伯利亚世界的收官之作，《命令与征服4》仍旧不失为相当值得期待的RTS大作，一切的一切，让我们在明年3月拭目以待吧。

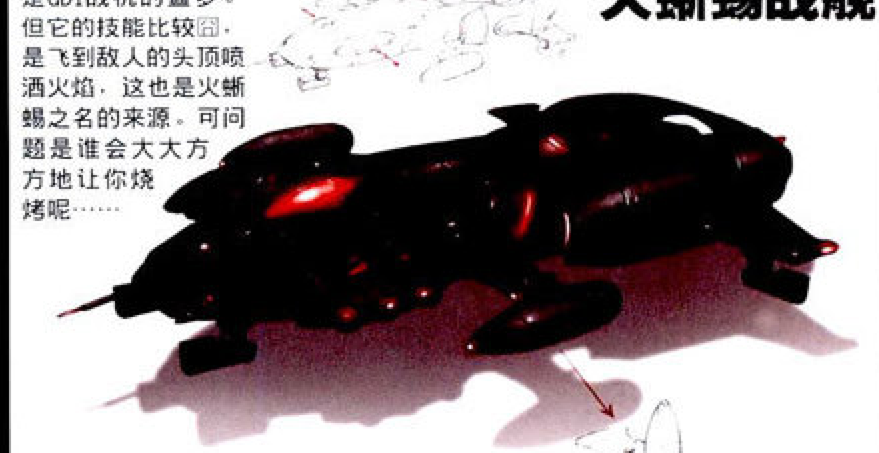
Sandstorm 沙暴导弹车



GDI悬浮式导弹车，集群后是GDI进攻组绝对的防空主力

Salamander 火蜥蜴战舰

Nod空中舰队的主力，尾部的空空导弹是GDI战机的噩梦。但它的技能比较囧，是飞到敌人的头顶喷洒火焰，这也是火蜥蜴之名的来源。可问题是谁会大大方方地让你烧烤呢……



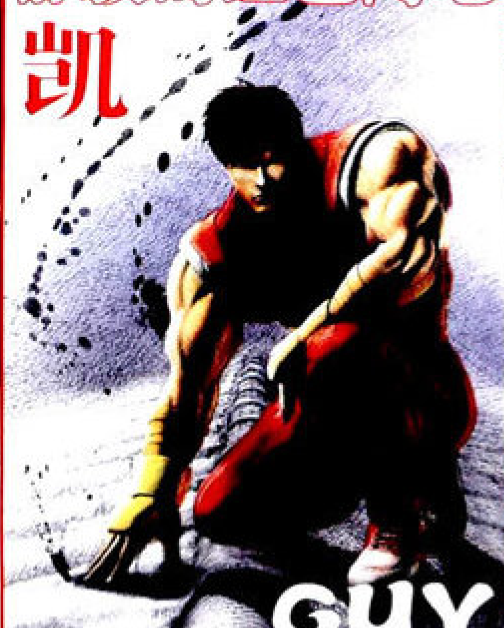


街霸4：资料篇 最新角色介绍

自《街霸4 资料篇》公布后，游戏的新情报就一直没有间断过。从新人到新模式，每次都能给我们惊喜。而这次，官方又公布了三名新角色。说是新角色，但系列的老玩家依旧不会对这些人物陌生。因为这些人都来自《街霸ZERO》系列，下面就为大家介绍一下。

静寂的红色闪电 凯

身高	179cm	体重	72kg	三围	B108/W77/H82	血型	0型
爱好	鲑鱼茶泡饭、冷淡的家伙、轻便运动鞋			讨厌	横文字		
特技	快跑、盆栽、弹墙跳			格斗流派	武神流忍法		




武神流忍法是其战斗的主要流派





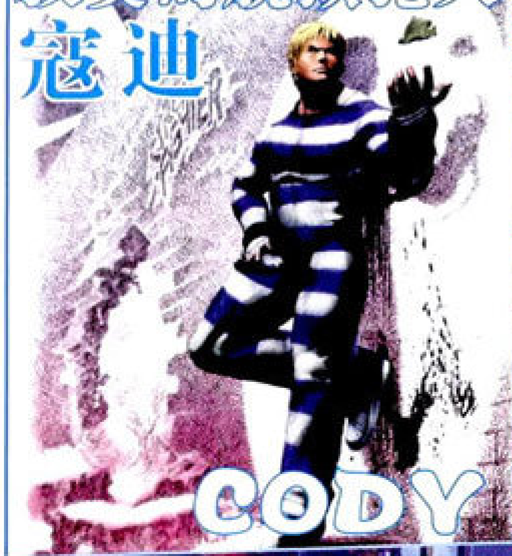



凯以迅速轻快的攻击为特色

最早在Capcom的过关游戏《Final Fighter》中作为可选攻关角色登场。而后在《ZERO》系列的一代中作为对战选手可供正式选用。是从战国时代代代相传而来的武神流的第39代正式继承者。用迅速轻快的攻击玩弄牵制对手，抓住出现的破绽给予对手强力连击。

■游戏类型：对战格斗　■游戏语言：英文
■发行公司：CAPCOM　■发售时间：未定
游戏评分 A
推荐人群：格斗游戏爱好者

寂寞的脱狱犯人 寇迪

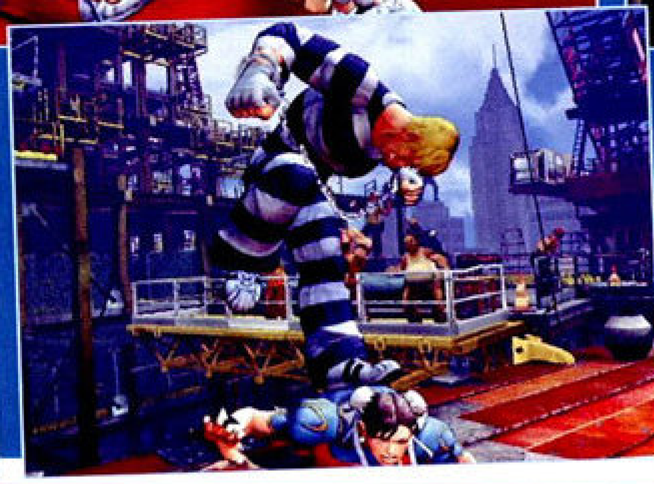


身高	185cm	体重	80kg	三围	B139/W86/H97	血型	O型
爱好	打架	讨厌	说教	格斗流派	喧哗杀法		
特技	扔飞刀						


本来的英雄形象却变成了现在的小混混


拿上匕首的寇迪会展现狂暴的一面





同样是在《Final Fighter》中初次登场的寇迪，是解决大都会危机的英雄。而后却因为厌倦了平凡的日子不断卷人街头暴力事件，最终入狱，过着放纵的囚徒生活。在《街头霸王ZERO3》中首度以越狱犯身分现身，战斗以打架和格斗为主，同时利用手上的镣铐和地上的石头作为武器。在拿起刀时，会露出和平时不同的凶暴姿态。

身高	182cm	体重	73kg	三围	B112/W80/H85
血型	B型	爱好	泰拳	讨厌	沙加特、只会说的家伙
特技	泰拳舞	格斗流派	泰拳		

龇牙野兽 阿顿 ADON



阿顿在《ZERO》一代中初次登场，是沙加特的徒弟。当沙加特被隆击败而失踪后，阿顿在感到十分失望的同时，也对使泰拳丢脸的沙加特感到愤怒和憎恨。于是展开了寻找沙加特和证明泰拳是格斗界顶点的旅途。阿顿的战斗以轻快的步伐和锐利的连续技为主体，能在战斗中给对手措手不及的感觉。


阿顿有着对泰拳的狂热痴迷




系列中打倒沙加特一直是他的目的

关于新角色

从这几次的公布我们会发现，除了原创人物茱莉，几乎所有的新角色都来自《街霸》的系列作品。看来厂商Capcom大有将本作作成人物大团圆的势头。而在官方BLOG的图片中，我们会发现一张凯挡下苦无的图片，看来使用苦无的《ZERO》系列的伊吹也有很大的可能在游戏中登场了。不过希望这次的《街霸》能带来更多的原创的角色，让家族团队更加丰富。


凯挡下了“谁”发来的苦无，系列中使用苦无的角色可没有多少

2次萌萌大戰(略) 最燃戰場



二战萌力全开！不是萌的都走开！

《萌萌2次大战（略）最燃战场》

发售日期	10月30日
发行公司	光谱
游戏类型	回合制
适宜人群	萌以及SLG爱好者

《萌萌2次大战（略）最燃战场》是款以 SystemSoft Alpha 旗下知名的《大战略》系列为基础，并加入“萌”要素的战略模拟游戏，以二次世界大战为背景，并将二战兵器拟人化成为萌系美少女角色，展开“萌”味十足的世界大战。除了有趣的系统之外，游戏还请到数量巨大的日本知名画家所组成的豪华阵容为游戏的“萌”读添彩，来担任兵器萌化美少女的绘制。

这里是萌的胜利

将经典军武与超萌萝莉、呛辣御姐、性感女仆等元素融合在一起的模拟战略游戏《萌萌2次大战（略）最燃战场》，故事背景设定在二次世界大战时期，参战各国的军武研发部门为求胜利，研发了各种新式兵器少女，争夺世界的霸权。这些被称为“钢之少女”的兵器少女们，将在太平洋与欧陆战线上激战。

在二次世界大战时期、参战各国的军事研发部门为了追求胜利，研发了各类新式兵器少女来争夺战斗的胜利。这些被称为“钢制少女”的兵器少女们，将在太平洋与欧洲战线上激战。游戏以回合制SLG进行，在令人熟悉的六角形地图上，玩家将扮演指挥官派遣海、陆、空不同领域的兵器少女们，各自带着小队进行作战，胜利后可以通过积累的经验来提升火力。尽管战争是无情的，但是也有着感人的战斗事件，再加上各位萌力全开的少女们，究竟战事会有着怎么样的变化，就全看你的只会吧。

而游戏剧情以AVG的方式呈现，穿插着各种的事件和钢铁少女们欢笑与泪水，随着不同的分歧选项，左右战局的发展。钢之少女与所属各作战单位透过作战累积经验值提升等级至一定程度后，会出现“Class Change”的强化机能，玩家可以选择提升单位的火力、速度或平均提升，并且会附加“先制攻击”、“回复”等特殊技能。另外，按照任务内容的不同，钢之少女们还可以选择不同火力装备出击，举凡“对舰装备”可用来进行海战，或是切换成“对空装备”来应付来袭的敌机。





超～超～豪华的人设画师

至于人设部分，则特别邀请了当红的小梅けいと（《狼与香辛料》、《花粉少女注意报》）、依澄れい（《.hack\\黄昏の腕轮伝说》）、美树本晴彦（《超时空要塞》）、北爪宏幸（《ZZ钢弹》）等14位画师的超强卡司来进行角色设计，让零式战斗机、战舰大和、雪曼坦克等二战经典兵器摇身一变成为各具特色的钢之少女。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







超级详尽的史实战斗剧本

剧情模式的脚本大致分为太平洋展现、欧洲战线与同盟国战线。各个战线都有着可爱度满点的女主角们，太平洋战线是以充满大和扶子气息的“零战（零）”、欧洲战线的主角则是阳气度满满的“虎式（菲依）”、而欧洲战线就让强气的“M-26潘兴（爱咪）”上吧！另外此次追加的雪风篇这是将会出现神秘的御姐“阳炎型驱逐舰=雪风”，究竟会是一个什么样的形象就敬请期待吧。

而在剧情模式通关的同时达成某些特定的条件的话，就有可能开启“附加剧情”、“隐藏剧情”等特殊的脚本，就有有着什么样的少女等待着我们，就尽情期待吧！。







随你定制的少女们，一起来挑战难度底限！

生存模式是使用剧情模式下的存档，以存档中保存的角色等级来进行挑战的模式。玩家必须消灭地图上所有的敌方才可能过关。而在生存模式中所积累的经验等级也会被保留下来，继续为你在剧情模式中的战场上增添战力。不过可不要以为这样便会在生存模式中轻易过关，随着等级的提升，你在生存模式的战场上会遇到前所未有的挑战，想要轻松获胜可谓的妄想。而在最后还有着为玩家定制的大幅超越剧情难度“最终关卡”等待着玩家，想要通过挑战的话必须有着充分的战略安排，喜欢SLG的玩家可千万不要错过哦。

不过，生存模式的乐趣可不仅仅只有如此哦。在这个模式你可以在轴心国与同盟国中随意挑选少女加入你们队伍中。也就说玩家可以根据自己喜好将队伍进行自由打造，不管是以萌力制胜的萝莉冲锋队、还是冰冷气质全开的御姐特殊兵，甚至是传说中的金发大小姐部队都随你打造，一起来编辑自己的梦幻部队吧。

ZWEI II plus 双星物语II

可爱度倍增的全新冒险



Cosplay装增加，男女主角新现象登场

在之前的游戏旅程中，相信你一定对于男女主角拉格那与爱尔温最后两套超级可爱的cosplay装大感兴趣吧，而现在PLUS的游戏又在此基础上新增加了两套服饰。我们的拉格那将会身背电吉他，展现超酷的摇滚乐手形象，而爱尔温的兔子耳朵装则是让其可爱度提升为满点！


斗技场的全新难度，让你high个够


新增的多种装备为你的冒险路途增添乐趣


男女主角分别有了新的靓丽造型哦

再战超高难度

由于贯彻的轻松冒险的理念，是不是有些高手玩家认为游戏过于轻松了呢？不要紧现在在PLUS中新增加了“G-斗技场”的“超级挑战模式”以及更为险恶的“梦幻迷宫II”等待着玩家的开启，这一次可不要以为可以过关哦。

终极“兵器”宠物增加——招牌企鹅娘

在《双星物语2》中宠物可不仅仅是帮你捡捡装备这么简单，还是强力冒险伙伴。而现在，之前在“G-斗技场”中最强的企鹅娘——“兵器”也可以成为你的宠物登场了，要知道每一位宠物都在最终等级时有一个升级形态，而强力的企鹅娘会有什么变化，就敬请期待吧。

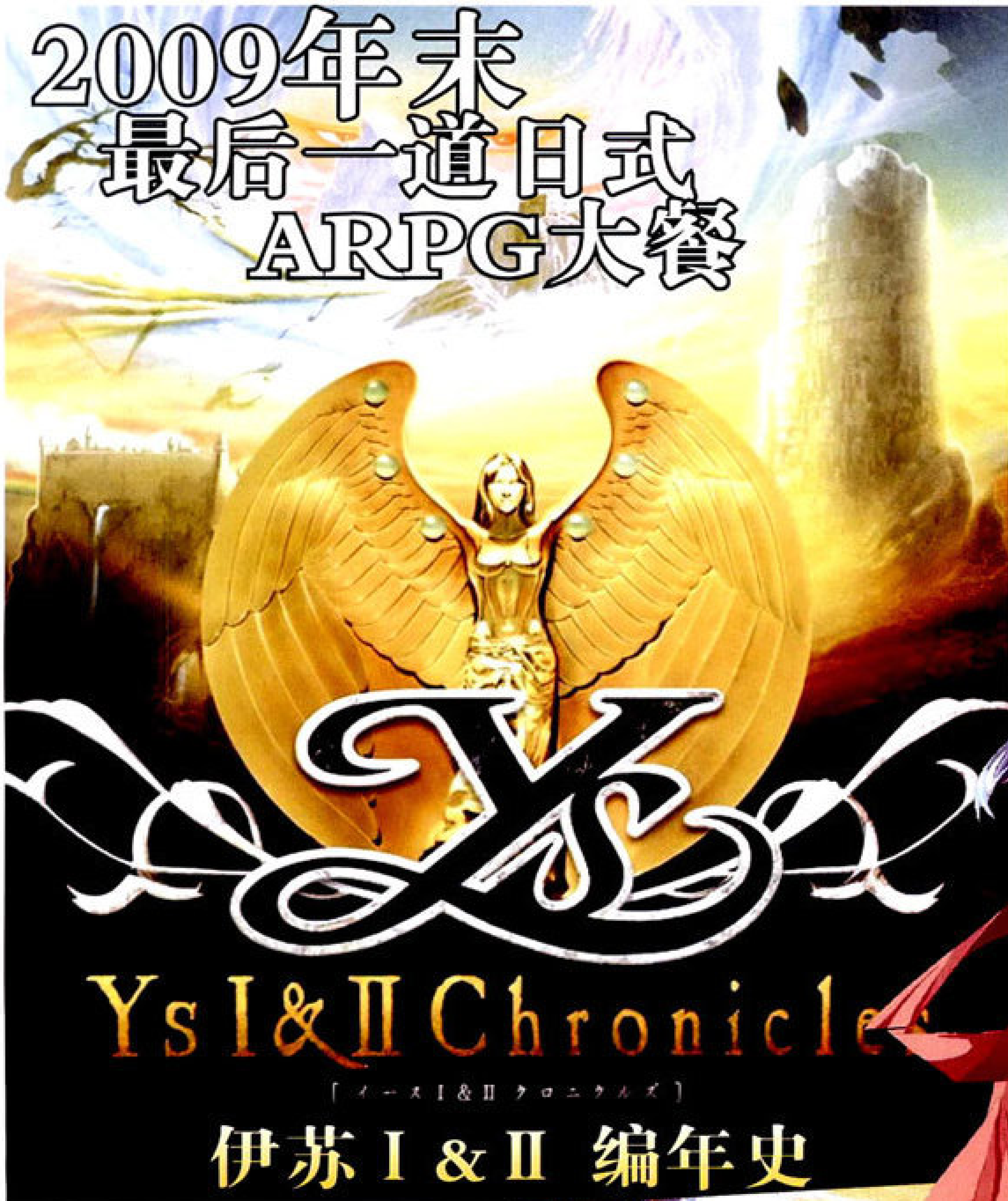






■游戏类型：ARPG ■游戏语言：日语
■发行公司：Falcom ■发售时间：2009年12月24日
游戏评分 A
推荐人群：喜欢轻松冒险的双星物语系玩家

2009年末最后一道日式ARPG大餐



伊苏又来了，Falcom又来了，在这个2009年的末尾，falcom也希望玩家能在伊苏的原点去体会一下这个系列游戏的魅力，对于那些从来没有接触过伊苏早起作品的玩家来说，这更加是一个品味伊苏历史、伊苏过的绝佳机会。想必这将使你更加喜爱这个系列的游戏作品。

早在1987年6月《伊苏1》便登上了游戏的舞台，历时22年，此次复刻也不算是第一次了，falcom并没在系统和操作上做过多的改动，几乎保留了当年PC版本的所有内容。



再次来临的经典体验

在新版本的《伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史》中，所有的人物画面都得到的重新绘制，新制作的人物形象当然更加华丽漂亮，不过那些先要怀旧的玩家也无需担心，因为游戏中还保留着重制前的那些经典画面。可以在启动时选择显示何种方式。

而在音乐方面同样在重制的新版本上附带着最早的"PC-8801版"及早期的Windows版，同样可以让你有不同的体验。









重新绘制的令老伊苏FANS感动的，与菲娜的经典相遇



另一位女神蕾雅，吟游诗人的风格相当明显



当到达传说中的伊苏国后，将会遇到的另一位女主角

■游戏类型：ARPG　■游戏语言：日语
■发行公司：Falcom　■发售时间：2009年12月24日
游戏评分 B
推荐人群：想要体验优雅ARPG玩家以及伊苏FANS

文：文远流长　编辑：看着sky第一关第一个怪都打不过去的苍蓝　美编：grass



游戏简介

由日本From Software所开发的《忍者之刃》终于近日投身到了PC平台上，并且本作还同时发行了繁体中文版。动作游戏一直是PC平台的弱项，加之中文游戏又之甚少，所以这让很多玩家在游戏发行前便有了不少的期待。况且本作的Xbox360版也获得了日本媒体的好评，From Software公司旗下还拥有《天诛》这样优秀的忍者游戏，让本作的素质有了保证。

既然是忍者做主题，本游戏的战场就在日本展开，游戏中一种从非洲开始传染的寄生虫成为了最大的敌人，这种寄生虫可以控制寄主的思维，使之感染为僵尸般的怪物。本作主角则是作为专门控制传染的特种部队的一员登场，同时身边陪伴着既是指挥官又是师傅的父亲，一同在世界各地阻止感染事件的发生，不过此次在东京发生了大规模的感染事件，主角的部队便前往进行消除，让他想不到的是更大的真相将一步步展现在他的面前。

游戏的剧情还是偏于老套，不过在游戏的设计中却吸收了很多游戏的要素，使很多玩家称之为“山寨游戏”，下来让我们去看看这款游戏中的要素和它所“山寨”的原型。

游戏“山寨”之面面观



《忍者龙剑传》、《鬼泣》、《战神》这三个系列被很多玩家称作动作游戏的三大神作，而本游戏就有很多它们的借鉴之处，不过整个接起来的游戏反倒有些照猫画虎的感觉，游戏在制作上的诟病也是显而易见，这就是小公司无法避免的欠缺之处吧。

综合评分	7.5
画面	8
音效	7
游戏性	7.5
耐玩性	7

我们都是“您价”《忍龙》的背景

说到风靡全球的忍者（Ninja）题材，游戏中无外乎《忍者龙剑传》最为出名，从FC时代到现在的次世代画面都有着他成功的足迹，已经到了说起忍者就想起《忍龙》，所以很多玩家看起《忍者之刃》就有一种山寨的内在感，不过这个的确并没有太大的借鉴，游戏的故事和人物设计还是很具有自己的风格，不过有些浮夸的手感和动作，的确还还是会让人想起《忍龙》，并不是《忍者之刃》很山寨《忍龙》，只是《忍龙》太成功了让人不得不想起它来。









当日本动作游戏进入冰河时代

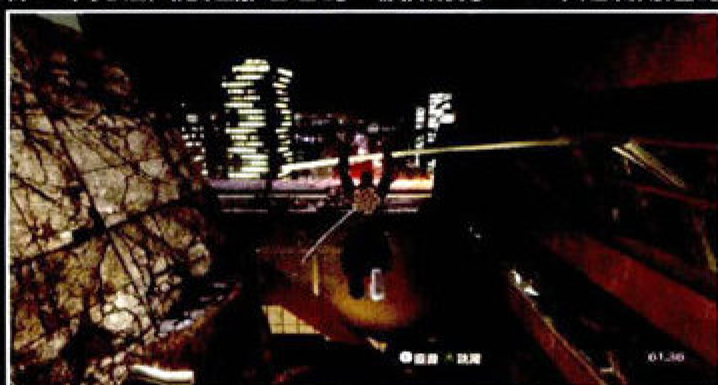
今天你按错了吗？《战神》的QTE

《忍者之刃》最大的特色就是在游戏中穿插了大量的QTE（快速反应按键）系统，这个系统最成功的系列就是《战神》系列。游戏中不管是路边喽罗还是一个接一个的BOSS，都可以使用QTE去终结它，而且大量的场景也需要玩家通过QTE去完成，如果按错了怎么办？很多时候就直接GAME OVER，让人觉得比QTE还快的其实是游戏的结束，不过游戏的重新开始很便捷，可以立即接上按错的地方，并不用从头开始，而且要按的顺序也是固定的，这也算是不幸中的大幸。但是游戏中近似夸张数量的QTE反倒让玩家提不起兴趣了，如果说《战神》通过QTE让玩家体验到杀戮的震撼，那《忍者之刃》则让玩家从QTE中得到更多的厌倦。



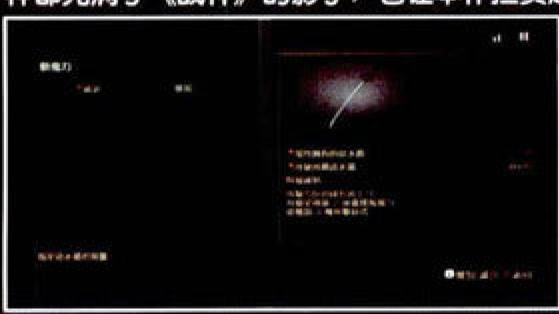
让我们一起飞檐走壁《波斯王子》的身手

忍者要的就是飞檐走壁、身轻如燕，《忍者之刃》中自然是少不了这些动作，比如：贴墙跑、往返爬墙、单杠跳等种种，不免让人想起那著名的“波斯猴子”，不是说用过的创意就不能再用，但是连动作都大致一样的就并不多见了。虽然说游戏也有一定的进化，比如可以利用忍者能力很方面的看到可以通过那面墙跳上去等，不过其“山寨”的帽子基本就已经被扣上了，也许多些变化就能让玩家不会有如此的反应，不过制作商并没有如此。



I am the god of ninja!《战神》的系统

“I am the god of war!”是《战神》中奎托斯常喊的话，而本游戏中还有其他要素让人看到《战神》的影子。首先在武器方面，双刀的像是奎托斯的链刀，不管是在攻击还是在跳楼的时候；其次在弹返方面就更像是《战神》中的创意。另外武器在升级方面也是需要在战斗中得到的红点升级，同时还要找到碎片拼成宝物让自己的能力提升，这些种种都充满了《战神》的影子，也让本作担负起了“山寨”的美名。



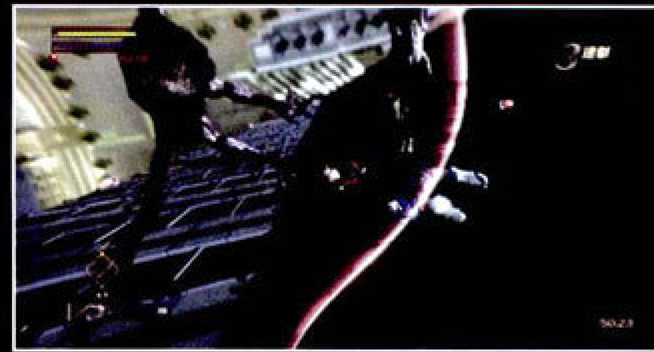


游戏总结



游戏虽然说饱受质疑，但也有这自己的优点，其中最大就是攻击节奏十分爽快，特别是双刀的连击加之华丽的光影效果，暴力血腥要素一览无遗，还有帅气的特写镜头，游戏的视觉效果成为本作的最大优点。另外游戏在剧情上还是设下了不少的悬疑，让玩家也在游戏中想逐步的进行下去一探究竟。游戏在流程上则像一部好莱坞动作大片，紧张感和震撼是一个紧接着一个，不断的在追逐和被追间切换，搭之不同的战斗方式和场景，把玩家的心紧紧的钓了起来，而且每一关的流程不短，第一次玩的话需要经历不断的失败和重新进行，还好游戏的整体连贯性很强，可以很方便的再次挑战。

游戏一共分为9大关卡，可以让玩家好好的大闹一番，不过中途不能存档还是让人挺头大，每关的时间都在半小时左右，为玩家带去很多不便。游戏中武器的造型也是随着等级提升而变化，随之带来更多的连技。主角的武器和技能也是可以切换，要对应想在的情



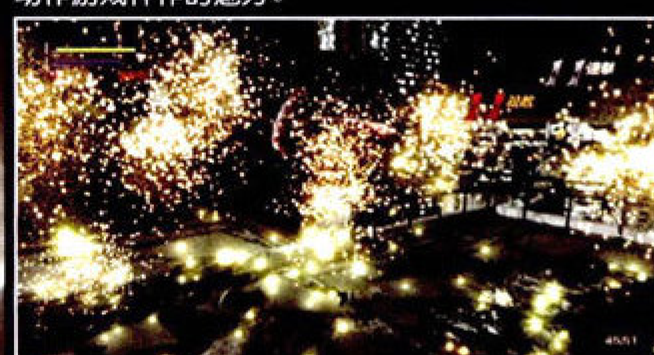
况使用最适合的武器。人物更是可以自己编辑成为自己想要的造型，通过不断的游戏可以得到新的素材。游戏中的BOSS还都蛮震撼的，虽然需要大量的QTE去按死BOSS，不过每次杀完BOSS后的造型也是比较酷的。

本作虽说有大量的借鉴内容，但还是总体还能被玩家接受，不过游戏移植带来的丰富BUG的确让人哭笑不得，比如人物的错位看着十分滑稽，有时还会导致游戏无法进行，只能重新开始本关。游戏在画面方面优化的比较差，不管显卡多强都会有一卡一卡的情况，游戏的操作也是需要比较迅速，所以推荐用键盘鼠标的玩家还是能够买手柄找到游戏的乐趣。



总的来说本作算是中庸的作品，同时大量的“山寨”要素也并没有很好的结合在一起，加之最后的游戏移植优化也是很不到位，不得不让人对这个游戏投去更多的遗憾，不过对于缺少爽快动作游戏的PC平台来说，本作依然是动作游戏爱好者们应该尝试的作品。

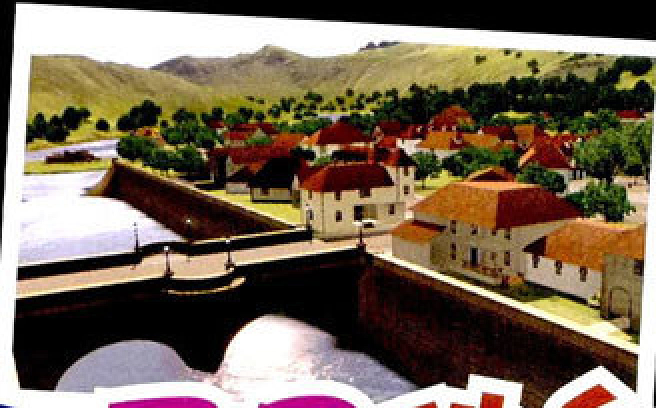
近年来日本传统动作游戏大范围匮乏并却缺乏创新，这也让很多日本游戏制作人所担忧，《忍者之刃》的出现依然没有改变这点，不过稍前世嘉发售的《猎天使魔女》却获得了全球玩家的赞誉，希望这个作品也能顺利的移植到PC平台，让PC游戏的玩家体验动作游戏神作的魅力。





文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass





综合评分	8.5
画面	9
音效	7
游戏性	8.5
耐玩性	9

模擬市民3 在异国他乡展开自己的探险历程

没有人会怀疑《模拟人生3》会出资料片，毕竟《模拟人生》系列不但是EA最大的摇钱树，同时也是电脑游戏最卖座的作品，《模拟人生2》一共八个资料片以及在全球超过2000万份的销量更是创造了电脑游戏的神话，而现在大家所关心的就是《模拟人生3》究竟会推出什么主题的资料片。

这次《世界历险》的推出让不少SIMS迷们赞誉有加，本作作为一部《模拟人生3》的资料片，除了还有模拟养成、建筑等主要要素外，最新加入的就是可以让玩家们使用自己创作的角色在世界各地参不同的探险，获得丰富的财宝或者遭遇噩梦般的机关。除了新加入的探险主题，本作还强化了游戏本身的内容，加入了一些新的要素，令《模拟人生3》的世界更加绚丽多彩。


让我们开始探险吧


游戏指南非常的人性化

三大国度随你选

本次的资料片中，玩家终于可以让自己的小人出国了，本次提供探险的国家分别是：悠久文化的中国、浪漫纷飞的法国以及古老神秘的埃及。每个国家的都是一片全新独立的场景，并有着该国的独特的居民可以和玩家互动，每一个地方还都有着不同的商品和不同的宝物，想要完成冒险的人生目标，那就要将这三个国家完全的探险一遍了。


不同的国家有不同的故事



冒险前的准备

本作的最大特色就是出国旅行了，只要有充足的时间和金钱，只需一个电话就可以很方便的前往异国他乡展开冒险，而出国的时限也是和玩家的签证有着直接的关系，签证等级越高能在他国逗留越多的时间，所以到一个国家就要积极的完成出现的任务来获得签证点，这样就可以延长自己在国外的旅行时间，高级的签证甚至可以让玩家在国外购买属于自己的家。


旅行的营地可以认识很多朋友


古墓的机关都隐藏在各地

旅行的时候不必操心自己的工作和年龄，这些所有的进程都会在玩家回去后才继续开始。当玩家的旅行时间要结束的时候游戏会提前提醒玩家，玩家就要快速完成探险的任务了，时间结束后玩家会强制回到家中，想要完成任务就只能再次冒险。

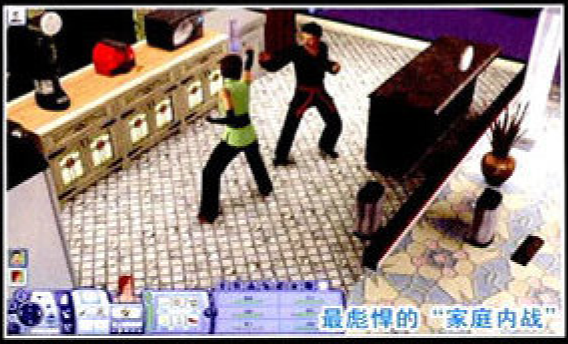
更多的技能和细节


人人都可以成为功夫高手

中国功夫自然是风靡世界，这次的游戏中也新加入了“功夫”技能，玩家可以在中国学习到这个独特的技能，通过阅读功夫类图书或者找木人桩来套咏春拳，而且随着技能等级的提升，练功服也会有着不同的样子，同时还可以劈断木板、石头等检验自己的能力，有着功夫梦的玩家还可以参加在中国举办的武林大会，成为一代功夫高手。

不过开始功夫只能在中国习得，可以带着自己的伴侣一起去，这样就可以同时学会功夫，然后回到家中在卧室或者客厅来场功夫对战，不但能促进关系，还能同时提高两个人的经验，只不过有些像功夫版的史密斯夫妇了。还可以通过在中国购买木人桩或者冥想自己在家训练，功夫除了可以赢得荣耀，在危机的时候也有防身的作用，在埃及遇到木乃伊的时候还能大展拳脚无视鬼怪。除了功夫之外，玩家还可以在法国学习到摄影技术，拍下各地的优美风景，而这些新加入的技能也会关系到新的工作岗位，有了它们就可以向新的工作岗位发起全力挑战。


随着等级的提升功夫服也会升级


最彪悍的“家庭内战”

除了这些新技能，在法国和埃及还可以学会制作花蜜以及金字塔，自己给自己酿一杯好酒或者建造一座属于自己的小金字塔。玩家们也可以购买到资料片添加的一些新物品等来装扮自己的房屋。

看看我们的“CHINA”

游戏中对细节的刻画也是尤为细致的，当玩家来到中国的山中古城，背景音乐也会切换为中国传统乐器的背景音乐。在这里玩家可以品尝到不同的中国美食，并且仔细看看会发现在中国玩家的角色也是使用筷子来吃饭，还可以学会美食的制作方法后回到自己的家里自由烹饪。


中国的山间古城

这里的商店还提供一些独特的物品以及书籍，并且场景中具有中国古风的装饰点缀也让人大加赞赏。当玩家需要进行长途奔袭的时候则会骑单车，还有很多神庙和古墓等着玩家的探险。


很漂亮的鲤鱼池


吃饭的时候也用的筷子

展开探险之旅

当玩家决定好自己的旅程后就可以通过电话前往这个国家，一到该国就可以在任务版前接受冒险挑战来完成，每完成一个就会获得奖励和签证点数，而且任务是一个一个连续进行的，很方便玩家们进行连续操作。在国外玩家就需要和其他游客合宿在营地中，当然自己也可以购买帐篷和干粮，这样就不用在探险中返回营地休息了。


冒险日志相当的方便

冒险挑战也分为不同的种类，有的需要玩家搜集素材，有的需要技能等，但是最吸引人的还是寻找宝物。接受挑战后玩家就可以得到钥匙并来到地图标出的古墓进行探险了，每一个小场景都有着不同的谜题和陷阱，通过层层的机关和解密才能一个一个房间的突破，而在最后等待着玩家的就是最珍贵的古代宝物，可以自己珍藏起来，也可以卖一笔好的价格。古墓中石头、洞、密门、瓦砾堆、水井等都是解密的关键，玩家们一定要仔细检查场景的每个角落，细心和详细的思考才是寻宝的最大武器。


门口的任务板就可以接受任务


突破一个一个的机关才是喜悦


神秘的宝藏是本作的最大追求

游戏总结

虽说《模拟人生3》是一款模拟养成的游戏，但是《世界历险》却让这个游戏更具有RPG的特色，玩家可以抛开繁琐的工作、学习等专心致志的在异国进行自己的探险生涯，甚至可以找一位国外的伴侣娶回国。总之《世界历险》通过简单的扩展就让《模拟人生3》这个游戏变得更加丰富多彩，这也让人不得不佩服EA的制作水准，有了《模拟人生2》的前例，我们也理由相信后面还有着大量的资料片会推出，不过只要有着丰富的创意和SIMS迷们的支持，相信《模拟人生3》还是能够继续创造着属于自己的神话。





在逆境中杀出一条血路。

我还没有准备好去死。LEFT 4 DEAD 2

作为去年获奖众多的逃生类射击游戏，《求生之路》带给玩家的爽快射击体验和无尽杀戮满足感都在同类游戏属于佼佼者。而现在，游戏的新作又到来了。这次的《求生之路2》依旧以电影的手法呈现。在美国，这里爆发了一种具有高速传染力的狂犬病毒，被感染的人都会丧失心智，同时外观扭曲变形，最后变为残酷嗜血并集结围剿未感染者的疯狂生物，也就是我们所说的丧尸。而玩家在游戏中将扮演一名幸存者，在排山倒海的丧尸中找到属于自己的“求生之路”。

基本操作

移动	WSAD
缓慢移动	shift
跳跃	空格键
下蹲	Ctrl
更换弹药	R键
开启照明	F键
喷漆	T键
救助同伴/启动机关	E键
射击/使用手持道具	鼠标左键
击退敌人	鼠标右键
展开狙击镜	鼠标中键
切换武器	1234/鼠标滚轮

模式介绍

进行单人游戏：选择剧本后单人进行游戏挑战，其他队友由NPC来控制。

完成战役：联机和队友协作完成各个剧本。同时游戏的难度会比单人模式高。

写实游戏模式：和战役模式没有太多的区别，不过游戏的各种设定更超真实。比如物品没有光边，自己人受到攻击也不会有光边提示。考验你团队的配合和更敏锐的洞察力。

对抗模式：分别扮演生还者和被感染者来进行对抗。

生还者游戏：选择剧本后会让在关卡内进行整备，完成后使用无线电就要面对无尽涌来的丧尸了。这里没有救援，丧尸潮也不会停止，就考验你能够坚持多少时间。

清道夫模式：分别扮演生还者和被感染者，进行回合制的竞赛。生还者需要找到地图中的燃油并带回，而被感染者则想方设法阻止。回合结束后根据积分总分决定胜负，期间会互换身份。

画面分析

队友血条：左边三个为队友的血条，而最右边就是自己的血条。血条耗尽后会陷入受伤状态，不断消耗耐力。要等队友靠近按E进行救助。被救起来会回复一定的血量，但次数多后屏幕会变灰，再倒地就挂了。

队友情况：蓝光的为正常状态的队友，黄光的是被特殊感染者缠住的队友，红光的为攻击队友的特殊感染者。

武器和机关：游戏中可拾取的武器和触发的机关也将闪白光，按E后就可触发。

主武器：按1后启用，主要攻击武器。

手枪/近战武器：按2后启用，近身武器有强大的攻击力。而手枪的子弹则是无限的，受伤倒地后也会使用手枪进行攻击。

投掷炸药：按3后启用，使用次数为1的投掷炸弹，使用得当能消灭一次尸潮。

急救用品：按4后启用，有急救包和心脏起搏器。另外火焰弹和高爆弹拿起后也占用这里的空间。

药品：按5后启用，为一些特殊效果的药品。



PDF…收藏购买微信：bfw…8888…

整备和安全屋

游戏每关开始都会给你进行整备，拿取武器，更新弹药并带上治疗包。做好最好的准备来应对之后的战斗。同时在关卡中也会有补给的地点，一般在地点旁都会有一盏灯，方便你寻找。

在每个关卡的最后会看到安全屋，所有人进入后按E关门就可让本关结束。可以说除了每大关的最后一关，每个小关的任务就是安全抵达安全屋，而关卡中会有许多箭头来指示玩家前进方向，跟着行走基本上就不会迷路了。安全屋内部可以进行整备，但治疗包是和下一关共享的。



中途的武器屋有各种武器给你选择。不过一般补给地点的枪支会随着游戏难度和成绩的不同而不同。



跟着墙上安全屋的图标指示前进，便不会迷路。



关卡途中还有复活点，让死亡的玩家能够重返战场。

特殊感染者介绍

游戏中，各种特殊的被感染者才是玩家的最主要威胁。特别是那些抓住你后就蹂躏到死的被感染者，让集体行动、配合和互相救助成为了扮演生存者的玩家们所要遵循的行动准则。前作中有上佳表现的五种特殊被感染者都将在本作中登场，同时还新增了三种新的特殊被感染者。下面就为大家来介绍一下。

SMOKER

长满肿瘤的特殊被感染者，能从远处将玩家拖至身边并吊到死。本作中它依旧会躲在阴暗角落拖人，发现同伴被拖走后要及时打断触手或打倒本体。

HUNTER

速度型被感染者，外形像个隐士，将生存者扑倒后便狂抓到死。由于这次加入了两连扑，所以基本上都会放倒一个生存者，此时其他队友要及时轰掉。

BOOMER

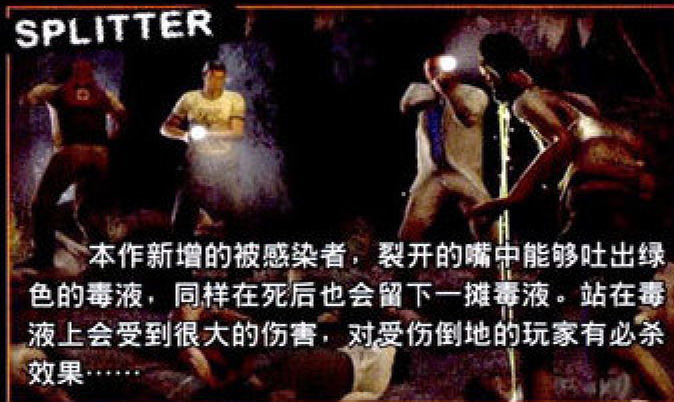
十分肥胖的被感染者，这次的造型变成了女性。她会朝生存者施放胆汁，同时受到攻击后会爆炸，让周围的生存者都沾上胆汁，从而吸引大量的丧尸前来攻击。

CHARGER



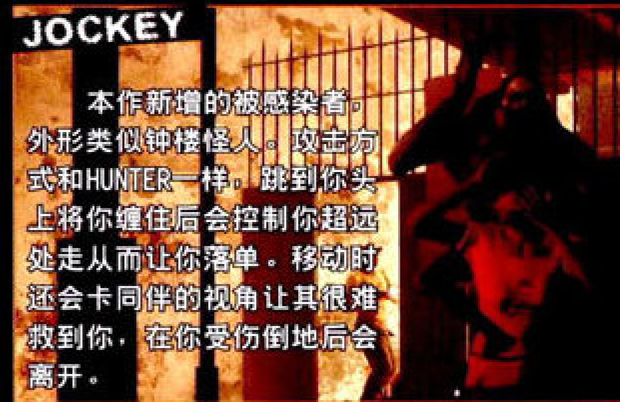
本作新增的被感染者，特点是强壮的右臂。能够将一直线上的角色都撞飞，并将撞飞到远处角落的玩家抓起来砸到死。

SPLITTER



本作新增的被感染者，裂开的嘴中能够吐出绿色的毒液，同样在死后也会留下一摊毒液。站在毒液上会受到很大的伤害，对受伤倒地的玩家有必杀效果……

JOCKEY



本作新增的被感染者，外形类似钟楼怪人。攻击方式和HUNTER一样，跳到你头上将你缠住后会控制你超远处走从而让你落单。移动时还会卡同伴的视角让其很难救到你，在你受伤倒地后会离开。

TANK

最强的特殊被感染者，拥有强大的攻击力和防御力。能将玩家击飞，或是投掷石头进行远距离攻击，在移动的过程后还会震动地面。比较推荐的攻击方法是带其绕柱子或树等，只要有耐心就可以拖死他。

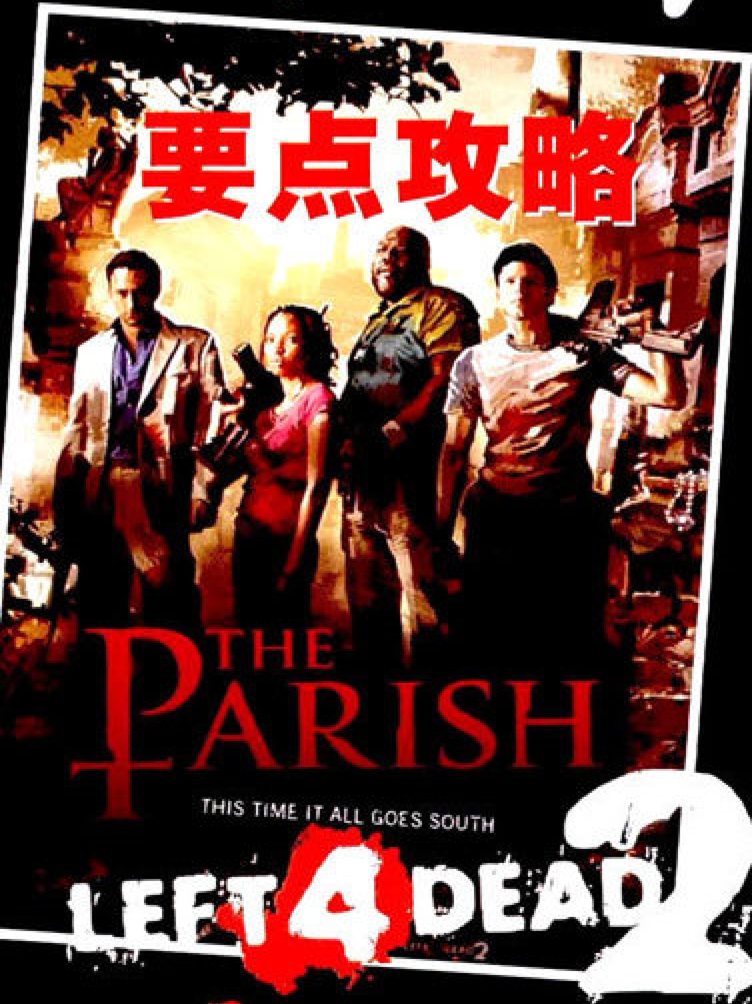
WITCH

靠近后会听到她哭泣的声音，靠近她、用枪攻击或是用光照射都会激活她。激活后便成为了噩梦般的存在，一击就能让你满血直接受伤倒地，并在之后不断攻击你。激活时不集中力量秒掉的话会损失很大。当然，不激活是更明智的做法。





要点攻略





第一章 死亡中心

跟着通知的指引，抱着最后希望的众人爬了三十层楼来到了屋顶，然而作为最后救命稻草的直升机却飞走了，于是只得自行寻找前进的道路了。

防火丧尸

本作中每关都有一种特殊感染者，不过除了特殊能力外和普通感染者一样脆皮。本关的为穿着防火服的防火丧尸，火焰攻击对其毫无效果。同时从有的防火丧尸身上还能够收集到胆汁炸弹。





将所有油桶扔下来后，就离成功不远了。

穿越火海

第一关的难度并不是很高，不过有些道路需要跳出窗外才能前进。在窗沿行走时要小心别给丧尸给打下去，而同伴被打下去后要赶紧靠近按E将其拉上来。进入电梯后等全体人员进来后调查开关，下楼后就进入火海了，这里浓烟密布且丧尸众多。不过道路却很明晰，过了火海后就可看到安全屋了。



穿越了火海后就过关了。

运送可乐

第二关的迷你任务。从武器屋后门出来后店主会要求你去超市为他取可乐。开启超市门后会出现警报，导致你运送过程中会遇到丧尸潮的围攻。同时拿可乐的玩家将不能攻击，只能用右键砸丧尸，要赶紧赶到武器屋将可乐送到。然后店主会替你炸开新通路。



第一个运送类小任务，难点是尸潮的狙击。

给车加油

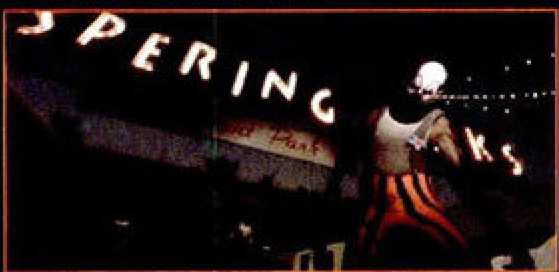
每章的最后一关是惯例的逃生关卡，前进后不久下楼梯就来到了中庭。这里要找到一定数量的油桶来给赛车加油，根据难度的不同所需要的油桶数量也不同。油桶在屏幕上会闪白光，分散在这里的二楼和三楼。其中右边三楼来回十分麻烦，好在楼层地板上的玻璃可用枪打碎，拿好油桶可带到二楼。这里的窍门是先赶到油桶所在处，将油桶都扔到底下来。最后统一拿到赛车旁加油，期间不要射击到油桶，不然会连锁燃烧……然后要等刷新了才能回原处拿取。本关每隔一段时间丧尸群都会从四面八方涌来，不要在中庭鏖战，因为底下太过空旷不利于防守。而上楼梯时众人的节奏也要一致，不然容易被特殊怪给各个击破。将油加满后就可以逃出这个地方了。

第二章 黑色狂欢节

虽然成功地开车逃离了城市，但汽车没油了……于是只能在黑暗的道路中摸索着前进了。

小丑丧尸

本章的特殊丧尸是游乐场出现的小丑丧尸，当他发现你后会呼唤附近的被感染者一起向你发起进攻。这让原本可悠闲各个击破的散户丧尸也变得有组织纪律性了。成就中有一项需要打掉10个小丑丧尸的鼻子，拿狙击枪来完成这个任务吧。



游乐场

跨过第一关的游泳池，避过会响警报的汽车后就来到了游乐场了。这里除了许多游乐设施外众多的丧尸当然也是不会少的。第二关的难点是旋转木马的开关，开启后门会打开，同时会出现几批丧尸群，要赶紧赶到对面来将开关关上。


第二关开启机关后丧尸潮便会不断涌来，要赶紧去关闭机关。


这里的游乐场的射击台可以玩一个隐藏的迷你射击游戏。

过山车

穿过爱心隧道和地上的落穴，最后就来到了第三关的过山车处。这里要开启机关，然后进入过山车的轨道最后来到安全门处。这里开启机关后绝对不可以恋战，四人的行动力将是能否过关的关键。因为到你抵达轨道末尾前，丧尸潮将不会停止。同时特殊被感染者也会乱入，对玩家的配合和移动都是考验。途中还可能会被特殊被感染者打下过山车平台，要赶紧找到梯子上来。到达末尾处不要松懈，再过两个弯就是安全门了。

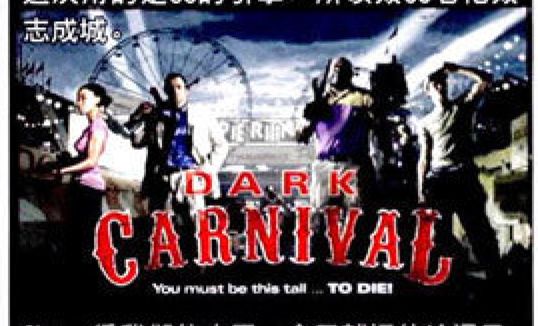

这里玩家的移动力将成为关键。

演唱会舞台

本章的逃生关卡，战斗将在一个密封的舞台内进行。这里分为看台和舞台两个大的战斗据点，血包补给将随机在舞台中央和看台墙上刷新，一般都围绕血包的地点来决定主战场。本关不但对玩家的技术是种考验，在战略上也有很高的要求。周围布满了各种燃烧弹和警报炸弹，和朋友联机的话可制定好扔的顺序。

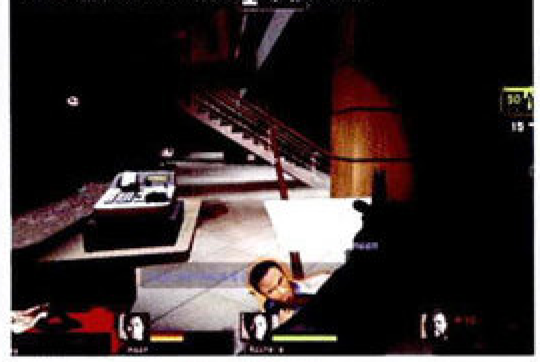
整备完毕后就可去看台上开灯，然后到舞台右边开启音乐，随着音乐的响起大量的丧尸也随之涌来。舞台两边还有很多油桶，看台中部最下面还有本关所独有的烟花，在几个出丧尸的点扔一个能让作战十分轻松。以看台为战场的话可利用围栏和左边的狙击高台。以舞台为战场的话可启动中间的烟花机关，抵挡舞台正面的丧尸。音乐差不多时直升机会飞来，此时要赶紧赶过去，因为随后大量特殊被感染者也会涌来，没逃走就是死。最后值得一提的是，本关的音乐十分劲爆，配上近战的吉他武器，让本关成为了气氛最热烈的一关。

这次用的是CS的引擎，所以众CS老枪众志成城。



Sky：凭我们的水平，今天就把他给通了。

苍蓝被smooth的长舌头拖走。

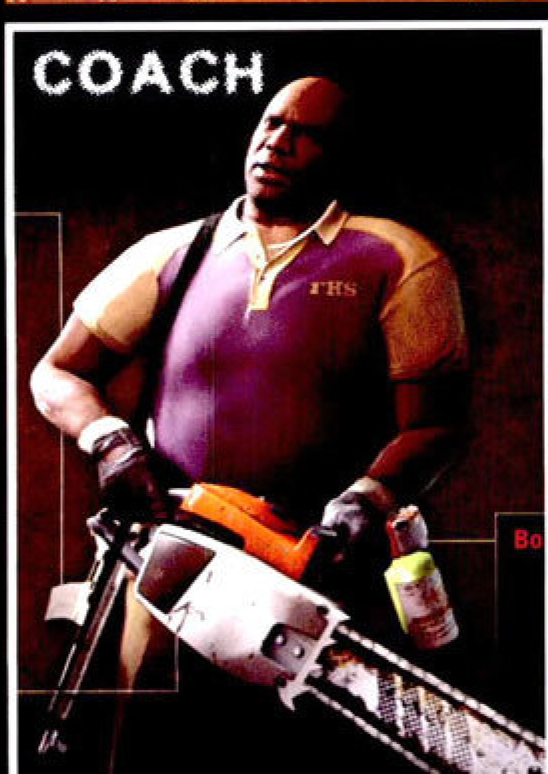


装甲兔被witch一爪秒了。



兔子被TANK用肩膀顶到墙上。


众丧尸：原来是四个废柴啊！



本关独有的烟花十分能烘托气氛。



第三章 沼泽激战

可怜的直升机驾驶员竟然被感染了，众人一顿折腾后来到了沼泽。在冒险的过程中他们得到了救生船的情报。

乡村

本章的第一关，这里的房间里可拿到近战武器平底锅，同时路上还有许多补给。来到河边后要开机关让对面的桥过来。为了应付之后出现的丧尸，建议到旁边的房间内进行战斗。因为在河边的话碰上CHARGE之类的直接把你撞进河里就GAME OVER了。



平底锅加点唱机，很有乡村风味。

泥人丧尸

本章的特殊丧尸，一般在沼泽地里出现。平常和普通丧尸一样呆立在路边，一旦惊动后他便会像hunter一样蜷起身体并遁入水中朝你袭击过来。相关成就是要你在水中干掉15个泥人丧尸，勇敢地在沼泽地里接受挑战吧。

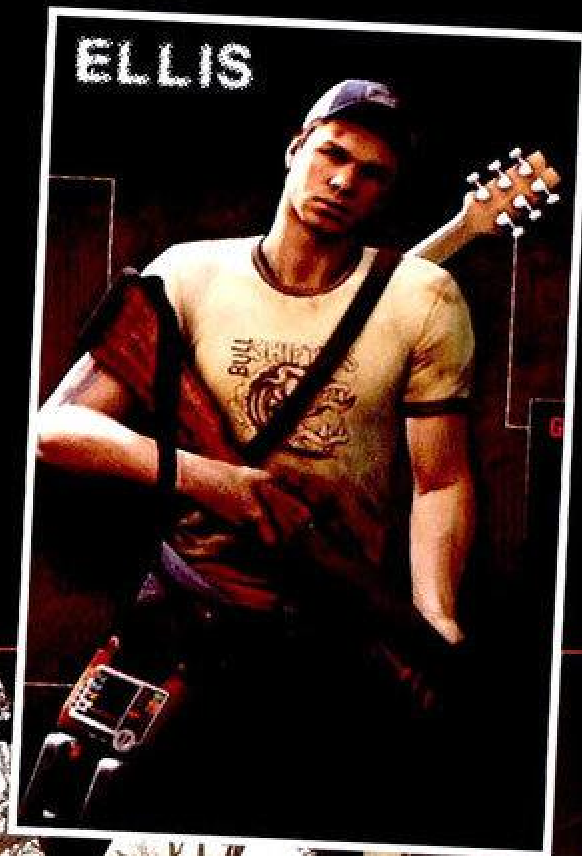






种植园

穿过飞机废墟和沼泽，终于来到了传说中有船救援的地点—— 种植园。这里也是本关的逃生关卡。从后面的楼梯可来到前厅，这里的子弹补给会随机刷在房间2楼，种植园中间和种植园右边。来到门边启动对讲机两次后，丧尸群便开始进攻了。基本的攻击模式是一批丧尸然后一个TANK，在最后还会刷两名坦克，干掉后本关也差不多接近尾声了。所有队员来到门口，等门被炸开后赶紧冲出去并上到船上，离开这个噩梦般的地方。这里的战场选择很少，由于二楼阳台冲锋枪的存在，让顶楼成为了最好的防守地段。不过有两点要注意的地方，其他队员的子弹补给和救助被特殊怪打下阳台的同伴。





这里的丧尸出现点十分固定，利用好油桶和投掷炸弹吧。



家中有屋又有田，生活乐无边。

谁知哪来四个人，他们蛮横不留情！

为求葬老爹，唯有卖身为奴自作贱

PDF过……购买微信……8888

第四章 暴风骤雨

虽然乘上了救生船，但中途却遭遇了没有汽油的窘境，于是只能停靠旁边的小镇来寻找汽油了。

糖厂

突破了小镇后就来到了糖厂，这里的特点就是WHITCH非常之多。不过都是在行走巡逻的，不到非要必要尽量不要惊动她。不惊动一个WITCH通过本关的话将有一个成就。到达建筑内部后会要你启动电梯开关，然后在电梯到来前抵抗大量丧尸。这里有很多墙角，躲在里面用近战武器是个十分不错的选择。下电梯后穿过茂密的草丛就可以来到加油站了。

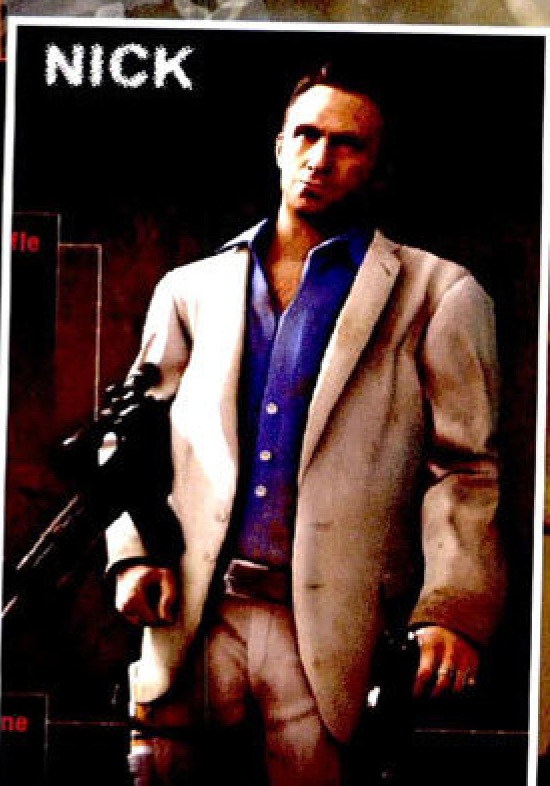

启动电梯后就要面对丧尸群了。

逃离小镇

取得汽油后便会要你原路返回，不过此时天气会狂风大作并下起暴雨，正如本章的标题一样。虽然部分道路被淹没了，但大体上路线还是和来的时候没什么两样。在最后的房间内会有大量补给，来到屋顶后便可联系逃生船了，同时也激活了本章的逃生关卡。虽然这里的补给在1楼，但最佳防守地点当然还是在屋顶，各种冲上来的丧尸都可一目了然，方便你攻击。同时TANK作为BOSS级人物当然也不可少，不过这里楼顶中部有个落穴，带着TANK围着落穴绕圈，大部分时候他都会摔入一楼，可轻松将其干掉。防守到一定时候便会响起汽笛声，赶紧往港口走吧。跳上船就获得胜利了。

在一楼攻击普通丧尸，等喊声响起后再上楼对付TANK，也是一种作战方法。



矿工丧尸

本关的特殊怪就是这个矿工丧尸了，数量还十分多。他的特殊之处是你投掷警报炸弹对他毫无作用，因为他带着耳机。基本上和普通丧尸一样对待就可以了。



这都吃得下?

《逃出生天》是个很血腥的游戏


用斧头狂砍僵尸。满屏轻度血腥。


用电吉他狂砍僵尸。满屏极度血腥。


背景是沾满血的屏幕。还准备用煤气罐炸一堆。


装甲兔：靠太血腥了，太血腥了
众围观群众：那你还吃的那么欢


第五章 教区

终于到了有救援的地点了，你能找到最后的求生之路了，只要你能穿过这片丧尸密布的教区。

教区

虽然来到了正规化的城市，但同时这里大量的丧尸也让人十分头疼。按照安全屋的指示不断前进，期间要经历环形吊桥开启银行大门，也要启动吊车让通路开启。相信能到这里的玩家都对这些不会陌生了，突破丧尸群到达最后地点就可。



图标指示竟然指向粪坑……为了逃命，认了！

大桥

来到最后的大桥，拾取尸体上的对讲机就可联系到救生队了。然后启动旁边的机关就可开启大桥，需要你在10分钟内过桥并乘上最后的救生机。这里的道路是一直线的，途中会有装载弹药的汽车给你补给。这里的难点是道路狭窄且汽车障碍众多，所以特殊感染者能发挥很大的威力。注意走位就可来到后半段，这里会出现坦克，他会将小的汽车打飞，如果你不幸正在汽车的飞行轨道上，那恭喜你……重来吧。到桥尾后向右转弯就直走就可抵达直升机处了。不过这条路上的丧尸也将成倍涌来，虽然这里有重机枪但不宜久留，必要的时候就抛弃同伴吧……乘上飞机后终于离开了这个鬼地方了。



这里狭窄的道路让特殊感染者如鱼得水，同时也很容易被打下桥去。



警官丧尸

本关的特殊丧尸是教区的警官，由于身着防爆装，所以正面的武器攻击完全没有效果。必须要绕到身后攻击，或者用近战武器将其打到后给一枪。









终于离开了这个鬼地方了。

贪睡猫的悲剧

在编辑部换电脑争夺战中得到“极品电脑”的贪睡猫，在编辑部众人展开了“生存之旅”时，高呼想要享受全效果的都来这里看，不过却在众人围观的时候这极品电脑里的游戏怎么都却跑不起来。

贪睡猫：“大师啊，我这机器怎么还会游戏跑不起来啊！”

魔术师：“这个么，有可能是你的显卡兼容问题，不过我看你面相多半是你RP问题。”

某猫见编辑部不能玩，就回家慢慢享受。可以回家一开游戏，贪睡猫：“纳尼！我怎么和别人一样的配置也依然杯具啊！”虽然玩不了游戏，可在这天晚上，贪睡猫却发挥了“一如既往”的奉献精神，将游戏“研究”良久，下载了不少有用的“插件”。

第二天，大家用了贪睡猫很殷勤推荐的“有助于游戏”的插件。结果，全体瘫痪，通通游戏不能。

众人怒目！

贪睡猫：“woshimedoubuzhidao……”



电攻双周刊 全新登场

PCGG

上刊 每月5日
双周刊



下刊 每月20日
双周刊

2010.1.1

电脑乐园 游戏攻略

中国电脑游戏第1刊



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

使命召唤：现代战争II

45台笔记本全收集 阿汤攻略版





阿汤叔的攻略又来了，上月杂志中就已经给大家预告了哦！虽然本代游戏的笔记本比4代多了15台，但寻找的难度却降低了不少。除了雪橇关那个比较费力之外，其他都没花太多力气就找到了，难道是因为有了四代找笔记本的经验，大叔我这次就冲着找东西去的？当然不是，本次攻略完全是小菜一碟，更好，更精彩的内容，大家别忘了看下半月蓝刊电攻中的游边戏外哦！届时本大叔会带你去游戏里探寻许多你不知道的惊人内幕。

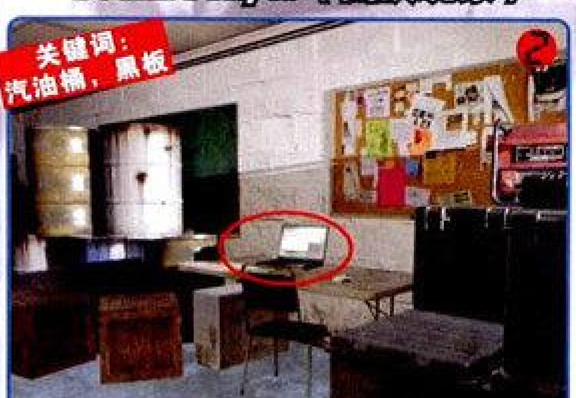
ACT I

教学关：S.S.D.D 笔记本数：1个

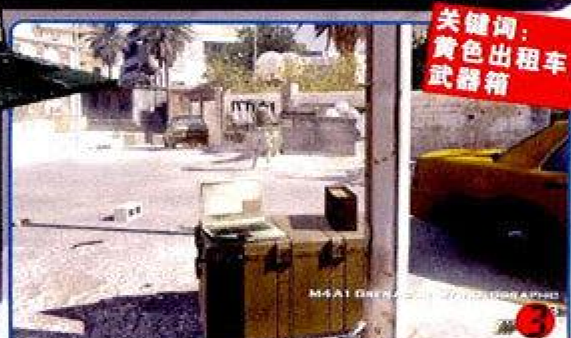


在给阿拉伯新兵蛋子们展示枪械的正确使用方法后，你走向下一个模拟战斗测试场，笔记本就在测试场对面的木制岗哨塔下。

第一关：笔记本数：2个 Team Player（团队玩家）

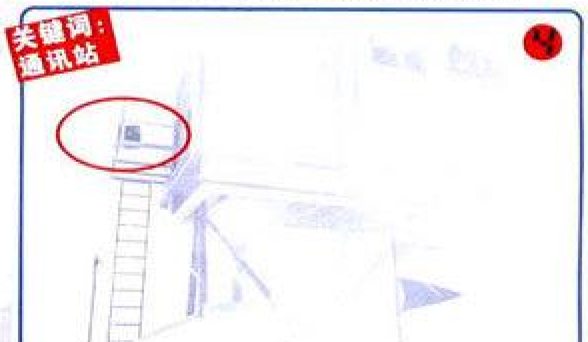


在被火箭弹从车上打下来后，冲入的一个房间，笔记本就在房间二楼的桌子上。



当你从类似学校的一排两层楼（第二块建筑物）房子里杀出来后，笔记本就在路边的武器箱上。

第二关：笔记本数：3个 Cliffhanger（绝岭雄风）



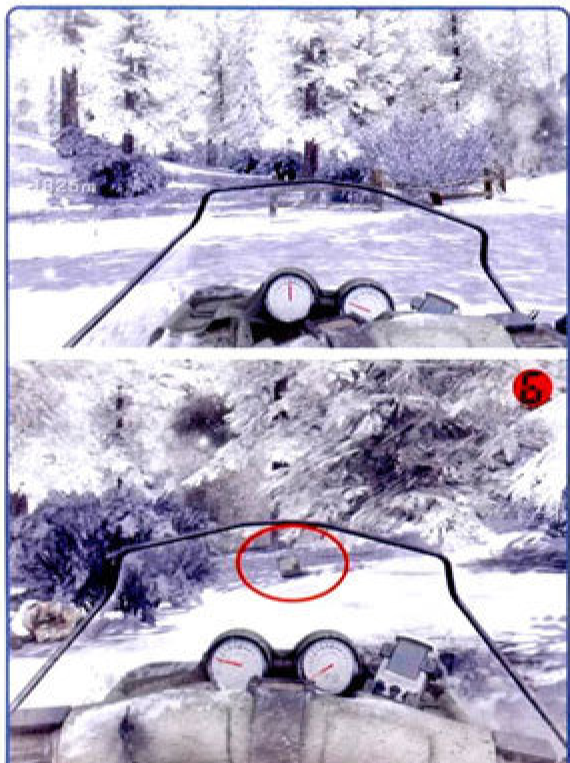
在你与队长“SOAP”分开行动后，继续朝前走，你在风雪中看到一个架空的通讯站，笔记本就在二楼楼梯口。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

关键词：仓库



下一个笔记本就在你和SOAP的汇合点，SOAP会开门进去，你先别进，转身反向走到另一边的仓库，笔记本就在中间那个窗口，打破窗户就能拿到。



这个可能是所有笔记本里最难找的一个，因为你是在骑雪橇摩托的高速移动中，大约行驶到距离目的地1825M左右，你会在路中间看到一片有栅栏围着的树林，笔记本就在树林中间的雪地上，仔细找找，速度要快，慢了的话会被武装直升机打爆。

第四关：笔记本数：4个 Takedown（擒拿）

注：第三关：NO Russian（别说俄语）没有笔记本，你可以痛快杀人！

关键词：摩托赛车，巴西国旗



一进关卡的平房群，杀完所有埋伏的敌人后，你在中间的房子旁会看到一辆漂亮的摩托车，并且在二楼还悬挂着巴西国旗的，进入这个房子，笔记本就在厨房的餐桌上。

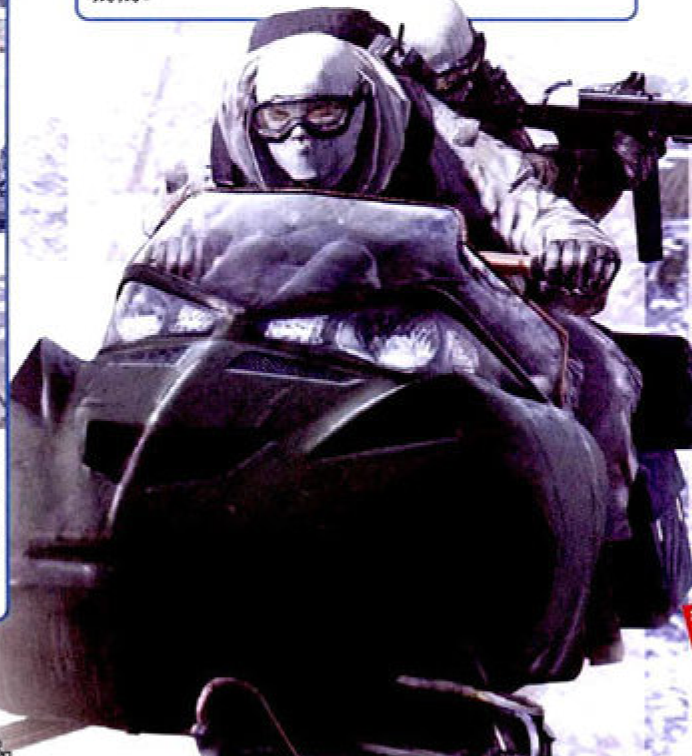
关键词：铁床



关键词：木桌，垃圾桶



追捕了一段时间后，你会看到有两幢红砖砌的房子，远处还能看到豪华宾馆的高楼，这两幢房子里各有一台笔记本电脑，左边一台在卧室的床边，右边一台在顶楼的桌子上。记得进去仔细找找。



关键词：绿色轿车



继续往前追一段时间，你会看到一辆绿色轿车，也可能是燃烧着的，轿车边上的一幢房子里找找，笔记本就在卧室两张床中间的柜子上。

ACT II

第五关：笔记本数：4个 Wolverines!（狼獾！）

关键词：加油站



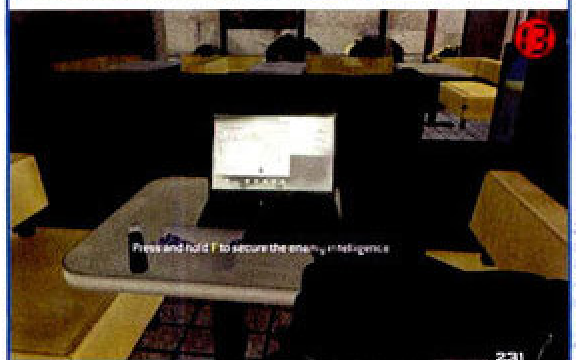
一开始就跟着队长走，到达一个名叫“NOVA”的加油站，第一台笔记本就在加油站边上房子的收银台上。

关键词：快餐店



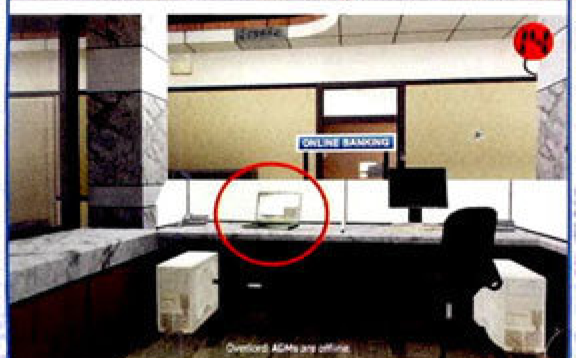
看到一个叫BURGER TOWN的快餐店，笔记本就在店铺旁边的垃圾箱内。





看到一个叫TACO TOGO 的蛋糕面包房，笔记本就在建筑内的餐桌上。





看到一个叫CRB FIANCIAL（金融中心）的建筑，笔记本就在建筑内的网上银行（Online Banking）柜台上。

注：看好广场指示牌，这里的笔记本都在与公司、商店相关的建筑内，分别在地图的四个方向。

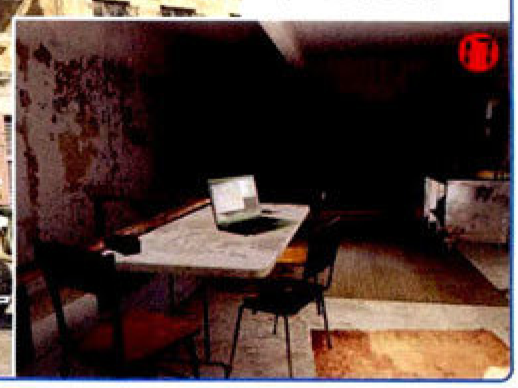
第六关：笔记本数：4个
The Hornet's Nest（蜂巢）



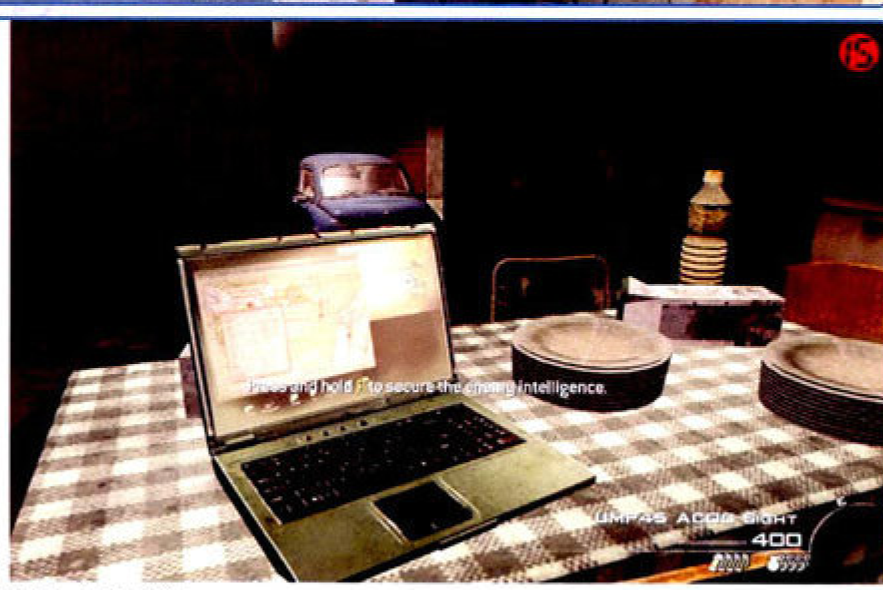
攻击前进，来到一个堆放着许多废轮胎和废油桶的广场，你可以看到一个电线杆上挂着篮球框，笔记本就在篮球框右边的小木棚里，就在红黄相间的三层楼边。



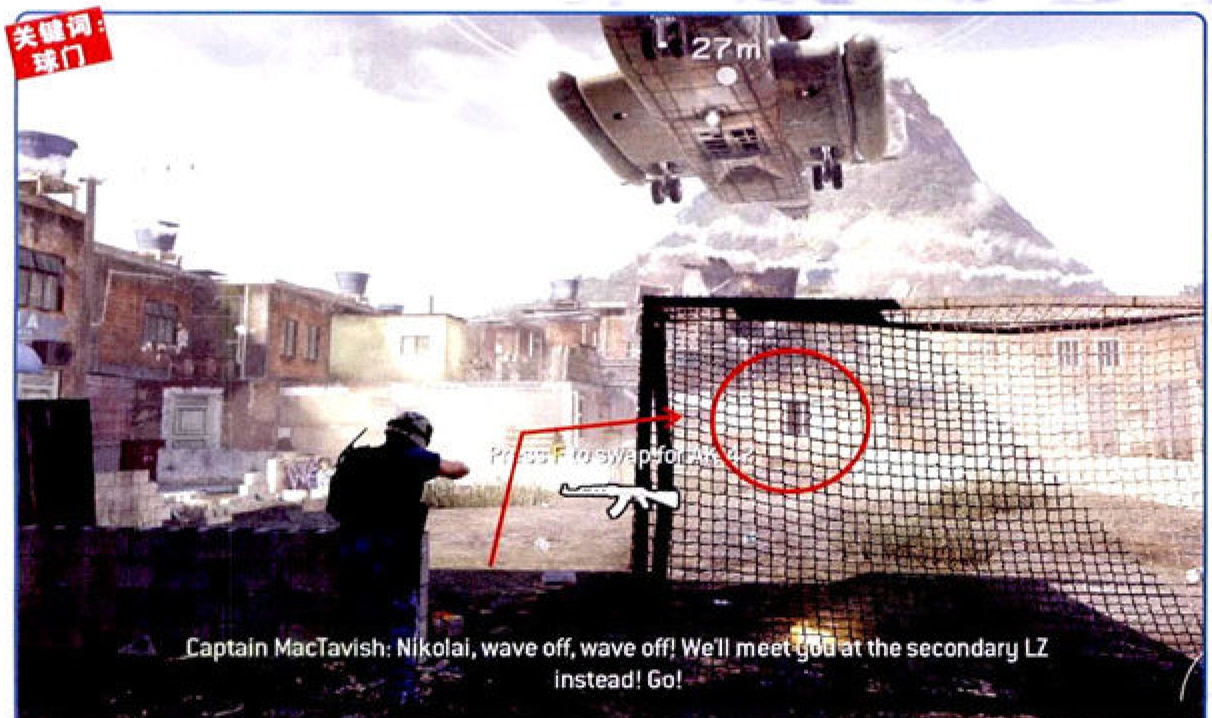
跟着队伍来到一个上坡段，远处能看到里约著名的基督像，你会看到两幢楼顶竖着卫星天线的三层楼房，从这两幢楼中间的门进去，在厨房里可以找到笔记本。





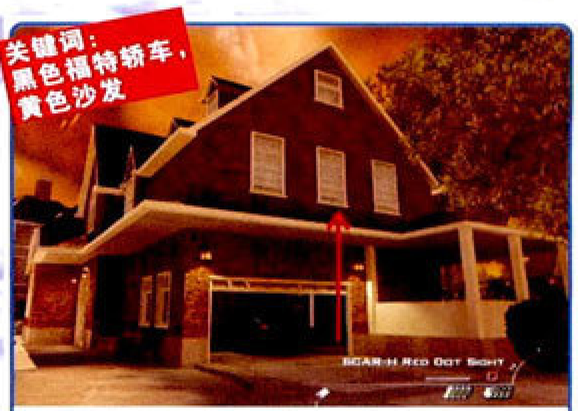


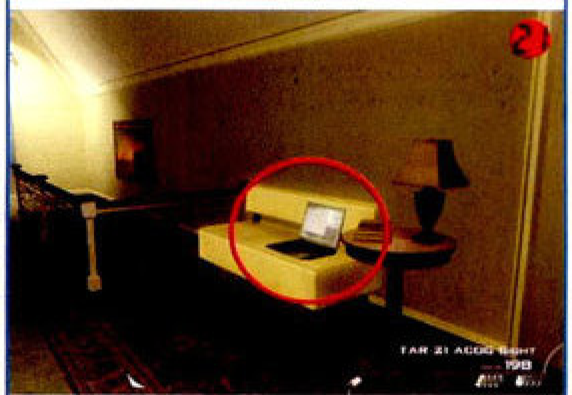
一开始往前走，你会看到一排平房，笔记本就在红色的房子里，房子前有电线杆和一辆吉普车。





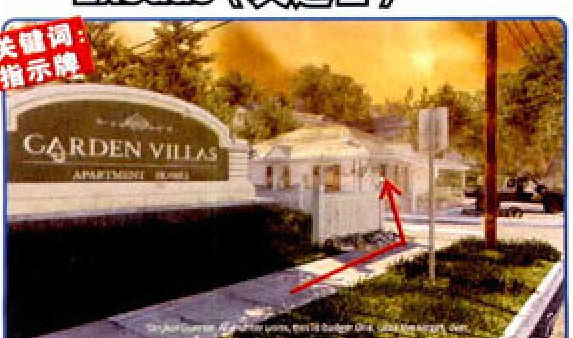
最后一台笔记本在Nikolai老兄驾驶直升机接你的社区足球场，剧情当然是他接不到你，你要赶快跑到球场另一端球门后边的窗口，笔记本就在窗台上。

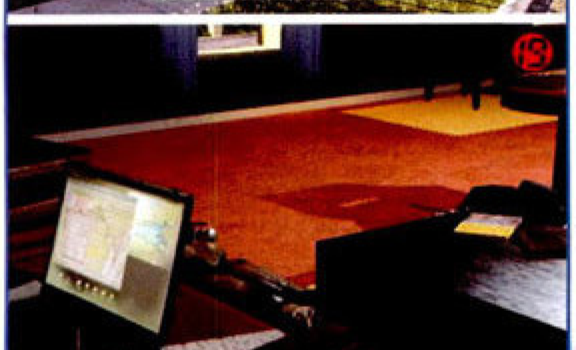




进入富人区后，一直靠右走，你会看到一幢带车库的三层豪华别墅，车库里停着一辆黑色福特豪华轿车。进入别墅，笔记本就在二楼走道的黄色沙发上。

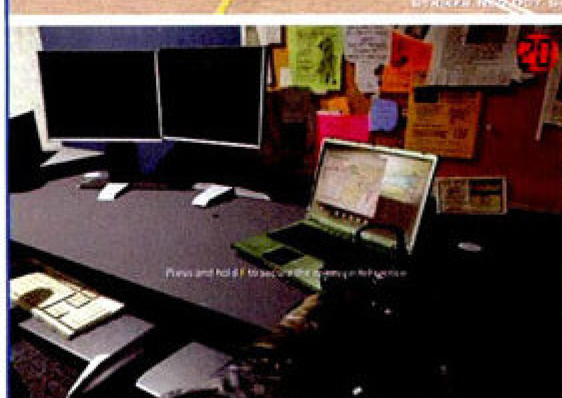
第七关：笔记本数：3个 Exodus（大逃亡）





看到花园别墅（GARDEN VILLAS）的指示牌后，进入指示牌边上的别墅，笔记本就在豪华的办公桌上。





一直攻击前进，在进入富人区前会有一个门卫安全岗亭，笔记本就在最右边的电子监控室里，门外有一个“STOP”停车牌。



第八关：笔记本数：3个
The Only Easy Day...Was Yesterday（最好过的一天……是昨天）



第一本笔记本在进入一楼平台前的房间内，炸开门后，搜索房间里的货架。记得一定要拿掉，继续关卡后，出口会关闭。



坐铁梯下到地下二层，记得搜索每一个监狱房间，笔记本会在一个房间号为：327的监室里，下面还用俄语写着囚犯的名字。



最后一个很简单，当你救到Price队长后，笔记本就在队长旁边的桌子上，只是你拿好以后，要抓紧跟上队伍哦！



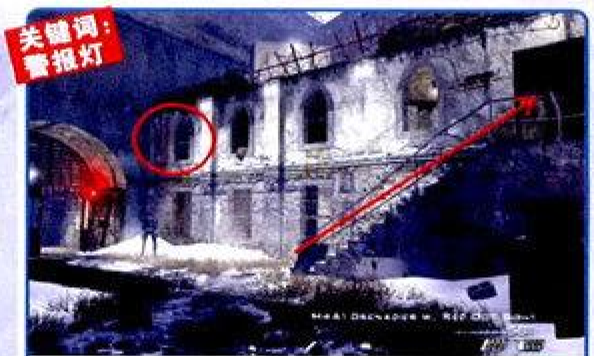


在一楼平台仔细找找，看到很大的一个"1"印刷字后，进入字边上的门，笔记本就在货架上。



来到二楼平台，走到另一端，进入中间仓库后，你可以看到一个黄色楼梯，笔记本就在楼梯下的木架上。

第九关：笔记本数：4个
The Gulag（集中营）





降落到城堡后，跟随小队来到地下监狱的入口前（有红色警报灯的门），笔记本就在旁边二楼最深处的文件箱上。



来到电梯口，你会看见一个布满监控显示屏的警卫室，仔细找找，笔记本就在警卫室的某个桌子上。

第十关：笔记本数：2个
Of Their Own Accord（他们自愿）

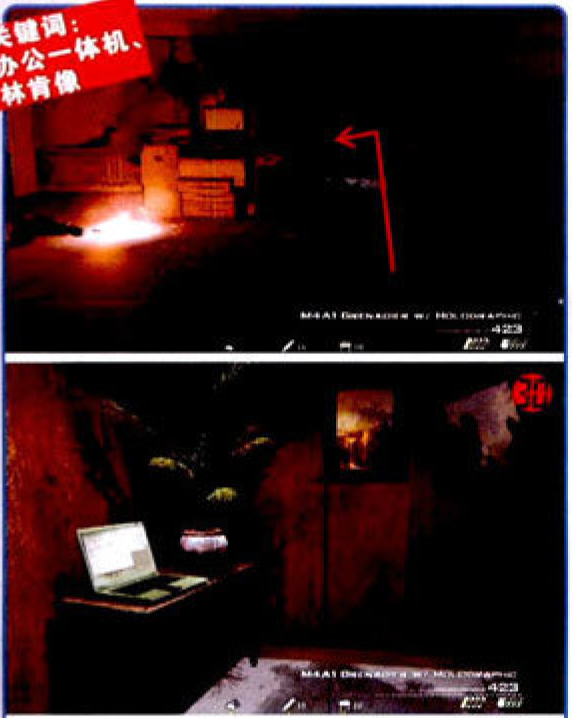


跟着队长一路杀进白宫，你会看到一部被尸体卡住的电梯，笔记本就在电梯里。

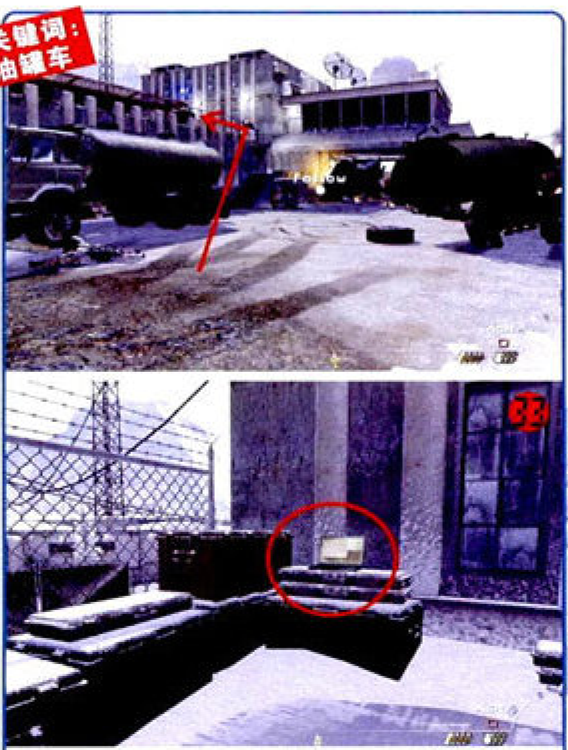


CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



接着到第二幢建筑物，走到二楼，看到一个复印、打印、扫描办公一体机，墙上还挂着林肯像的地方，进入边上的WC门，笔记本就在厕所门口的桌子上。



最后，来到一个类似航站楼的建筑，不断会有开着吉普车的敌人来增援，周围还有几辆油罐车的。从建筑外的铁楼梯上去，笔记本就在角落。

ACT III

第十一关：笔记本数：3个
Contingency（意外事故）



跟着Prinz队长一直走，当你碰到一辆向你扫射的装甲车后，冲进旁边树丛，仔细找，笔记本就在树丛中一个半挂在树杈的降落伞下。

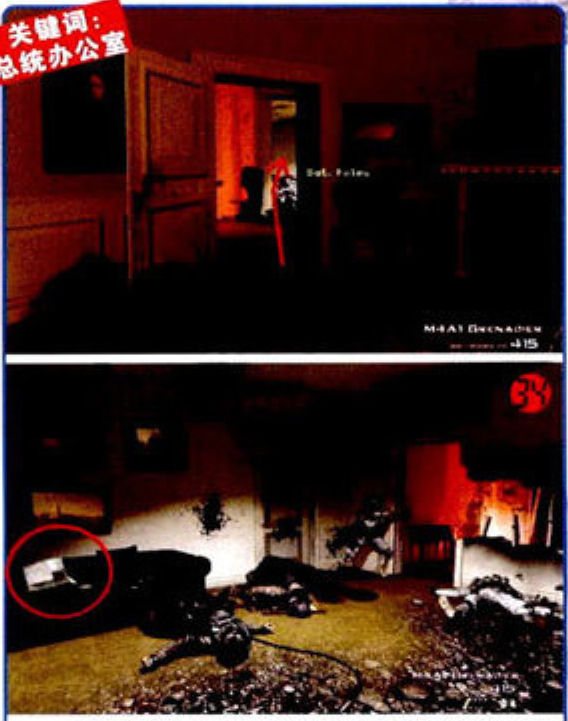




继续前进和你的小队汇合后，基地里找一下33号仓库（刷着大号数字），笔记本就在仓库里。

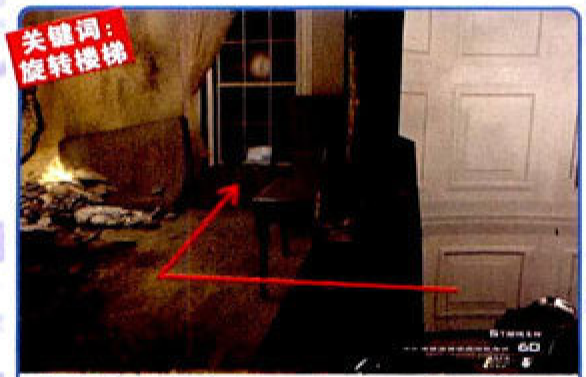
第十三关：笔记本数：2个
Whiskey Hotel（威士忌宾馆）

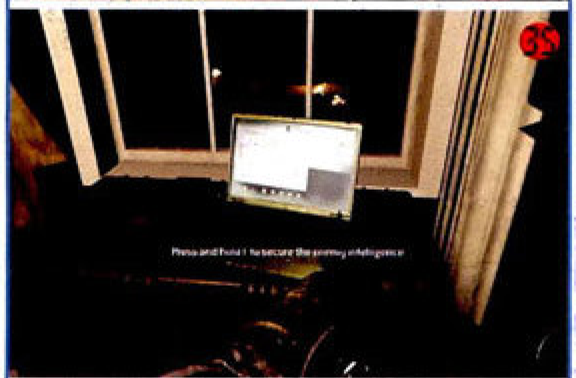
注：第十二关：Second Sun（第二个太阳）没有笔记本。



跟着兄弟们一起冲进已经被打烂的总统办公室，接着，领头的中士会推开来宾休息室的门，笔记本就在休息室的沙发上。

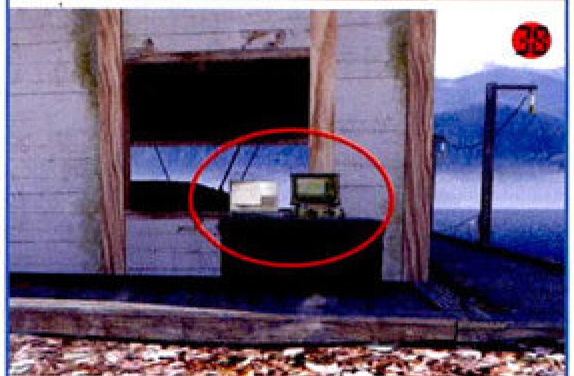






继续往前，从一个旋转楼梯上到三楼，笔记本就在三楼楼梯边上的窗台上，这里也快到关卡末尾了，如果不去阳台上放绿色信号弹，白宫就会被炸毁任务也失败了。





然后破坏左边的门，消灭企图逃出去的敌人后，走出别墅，径直走到河边的小船码头，笔记本就在码头旁的弹药箱上。





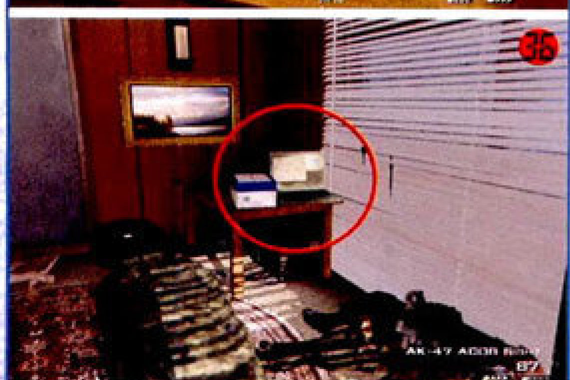
混战边打边冲，直到和队友汇合前的斜坡上，也会有一架被肢解的C-130机头部分，笔记本就在里面。

第十四关：笔记本数：3个
Loose Ends（收拾残局）

第十五关：笔记本数：2个
The Enemy of My Enemy（敌人的敌人）

第十六关：笔记本数：4个
Just Like Old Times（旧戏重游）





一路杀进Makarov的指挥中心别墅，先上到顶楼，发现有一扇需要你Breach（破坏）的门，炸开后，笔记本就在房间里的桌子上。





画面一出现，你的右侧就会有一架报废的C-130飞机，笔记本就在飞机的驾驶室里。





进入洞里，最好解决掉所有敌人，这时候Price队长叫你跟着他向左走，你偏要向右走，笔记本就在右边洞穴的尽头。



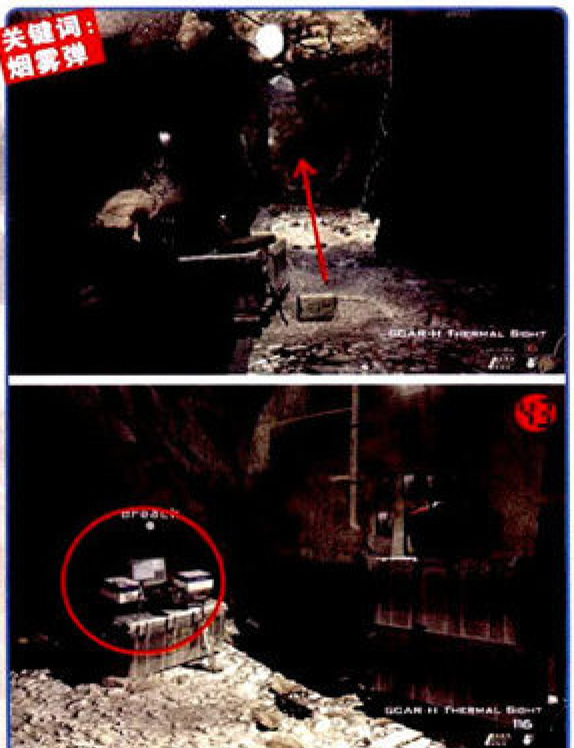


再下到地下室（其实是一楼，别墅是架在一个斜坡上的，正门进去的就是二楼），看到有三间要Breach的房间，笔记本就在右边这间军火库里。





当你戴上夜视镜在洞里掩护（COVER）队长乱杀一通后，来到一个被炸开的洞口，边上有红色警报灯的，记得搜索一下左边的桌子。



穿过峭壁小路后，来到一块敌军防守区域，到处都是烟雾弹，你需要用带热感瞄准器武器才能看清敌人的地方，消灭敌人后，走到洞穴尽头，笔记本就在那里。

第十七关：笔记本数：1个 Endgame（游戏结尾）



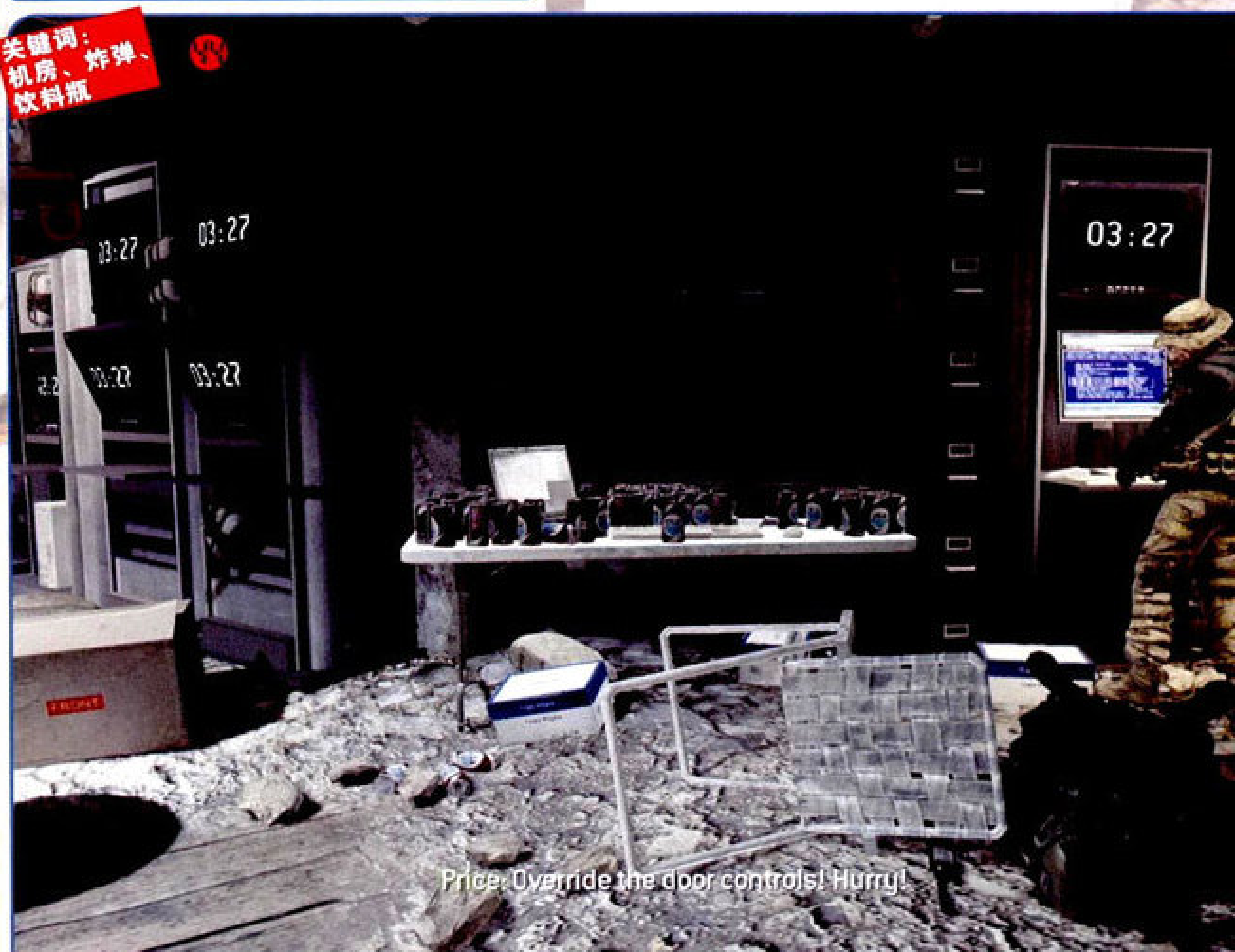
一开始就跟着Price队长追击将军，笔记本就在停放皮划艇的码头，很容易找到！

笔记本全收集奖励

45本全收集到后，XBOX360和PC正版游戏的STEAM都会有一个成就给你。在PC游戏上，你可以开启作弊模式。由于本代游戏取消了控制台系统，大家只有通过修改文件来实现修改了……在你的游戏根目录找到players这个文件夹，X:\Call of Duty Modern Warfare 2\players把里面的一个名为config的文件用记事本打开，在最后一行输入以下内容：

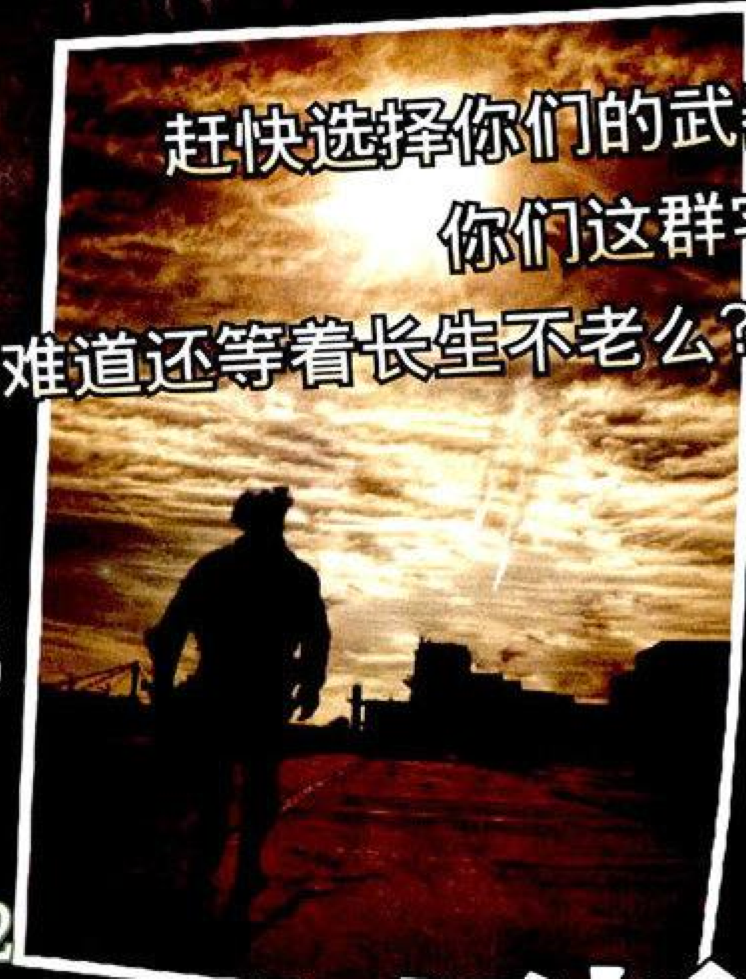
```
set developer "1"
set sv_cheats "1"
seta thereisacow "1337"
bind F10 "god"
bind F12 "notarget"
bind F11 "give ammo"
```

好了，在游戏里你只要按F10（无敌），F11（加满子弹），F12（敌人看不见你）.且每一关开始要重新出入；注意：当你退出游戏时，config文件在下次进入游戏时还原，所以你可以把config文件修改后，改成只读；如果改成只读后，出现进不了游戏或游戏太卡，那么就不能改config文件为只读，只有重新输入作弊内容；建议你把config修改好后，复制一个放到别处，下次游戏时粘贴覆盖即可。



最后破门而入，来到计算机房，在帮队长安放好炸弹后别忘记找一下放满空饮料瓶的桌子。笔记本就在桌上。





赶快选择你们的武器！你们这群宅，难道还等着长生不老么？！

《使命召唤·现代战争2》（以下简称COD6）作为使命召唤系列的最新一作，玩家所面对的不再是那些纳粹法西斯党徒，而是诸如恐怖分子帮派势力乃至武装到牙齿披坚持锐的特种部队士兵。当然随着时代的进步，玩家所能选用的枪支也都是威力射速及其威武、不黄但是很暴力的各种现代化利器。COD6较之上一代COD4在武器数量上增加很多，如何从这些枪械中选出适合自己的枪呢？请在家长的辅导下仔细阅读本文吧！

CALL·DUTY MODERN WARFARE 2

使命召唤·现代战争2 全新武器装备大解析

FAMAS 原产地法国，5.56毫米口径，三连发半自动射击



法国人打仗不怎么样，设计的武器装备却一直具有鲜明的法兰西特色。FAMAS突击步枪作为全世界第一款列装的无托步枪，外形硬朗修长，精度良好、性能可靠，它陪伴着法军参加了从乍得内战到海湾战争再到如今的阿富汗维和行动这三十年间大大小小的各场战争。

几年前曾有位叫做Frank的华人和他的几位同乡一起参加了法国外籍兵团，参军不久他们就被派往科索沃地区参与维和行动。在一次维和行动中，为了营救被100多塞族武装围困的战友们，Frank在子弹耗尽后操着上了刺刀的FAMAS与武装分子打起了肉搏战并成功击退对手，该场战斗也成为了十多年来外籍兵团唯一一场敢拼刺刀的战斗。



从这次战斗中可以为FAMAS总结出两个信息：一，无托步枪虽然整体长度相比传统步枪较短，但是拼刺刀时不会明显落于下风，当然关键还是要看拿枪的战士敢不敢拼刺刀；二，25发的FAMAS标准弹夹乍看和其他30发的弹夹不差多少，然则在基数提高后差距就明显了：都是1个人带6个弹夹，25发弹夹的弹药数目比30发弹夹的少整整一个弹夹的量。虽然子弹迟早是会打完的，但是子弹总比人命便宜，能把别人用枪打死为何一定要上去肉搏呢。

在去年，FAMAS步枪在法军伞兵（不是外籍兵团伞兵，是正规军）的帮助下又一次站在了世界瞩目的位置：2008年8月塔利班对法军伞兵维和部队设伏，击毙10人另重伤21人。不久后，一些塔利班身着从被击毙法军处缴获来的全套武器装备的照片开始在网上流传，震惊了法国朝野。然而就在第一次袭击发生后不久，同一支部队的三百多名伞兵在同一地区路过的时候再次遭到袭击，这一次虽然没人伤亡，但是却遗失了数具米兰反坦克导弹。真是让人怀疑法国人是变相去给塔利班进贡以求保命了。



鸟枪换炮的塔利班



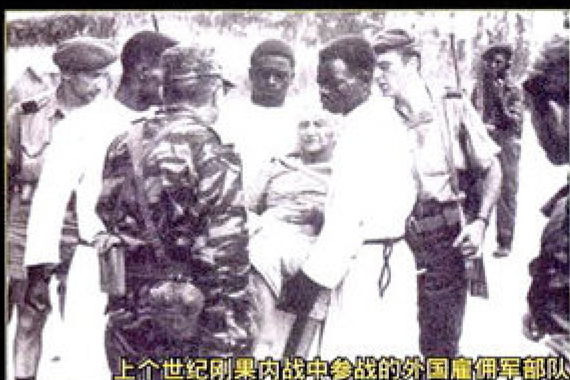
作者：Drydry　编辑：装甲兔　美术：节早

FN FAL 原产地比利时，7.62毫米口径，单发半自动射击



欧洲的秀美小国比利时闻名世界的不只是千年古都布鲁塞尔，还有神奇的FN轻武器——列日市赫斯塔尔国家兵工厂。之所以说那是个神奇的公司，是因为比利时本身不常参与到战争中，但是FN公司制作的枪支却几乎参与了近一百年来人类史上大大小小的冲突。虽然说此枪在历史上影响力也很大，但是在各类游戏题材中却是非常冷门，鲜有见到。不过现代战争2里玩家倒是可以体会体会这把武器，精度高，威力大，加上帅气的换弹夹动作，保证会让很多人爱不释手。

二战结束后，在步枪弹中威力化的浪潮下，出于对经济和战略目的的需要，北约开始对成员国提出了军用物资标准化的要求。最终FN的FAL步枪击败了英国的EM2和美国的M14，成为了北约国家制式武器。FN公司的FAL步枪也因此随着冷战的扩散被西方国家带到了全世界各地。如果说前苏联的AK47是全世界使用范围最广数量最多的突击步枪，那么FN FAL完全可以站出来说自己是全世界使用范围第二广、数量第二多的步枪。自1953年正式推出市场后，FAL被超过90个国家使用，在10个国家中生产。由于产量极大，又曾是西方国家的主力战斗步枪，在20世纪6、70年代更被西方雇佣兵带到世界各地征战，因此FAL被称为“自由世界的右手”，也被美国的著名的雇佣兵杂志《Soldier of Fortune》称为“二十世纪最伟大的雇佣兵之一”。



上个世纪刚果内战中参战的外国雇佣军部队

要说起来英国人的设计思路总是很独特，英国获准生产的FAL（名为L1A1）和其他国家生产的FAL相比，英军制式的L1A1取消了连发的功能，其原因是7.62mm弹在连续射击时后坐力比较大，不容易控制射击的精度，因此英国军方高层认为会导致弹药的过度消耗而直接取消FAL的连射功能，使得英军制式的L1A1只能单发射击。其实从二战开始，各国军队就已普遍认识步兵火力密度的重要性，但英国人这一选择无疑是一种倒退。在马岛战争中，尽管英军在战略方面和战争进程中一直保持着优势进攻姿态，但是英国步兵却发现在地面遭遇战中，同样使用FN FAL的阿根廷人往往能将英军死死地压制到连头都抬不起来。正是由于英国军方那个愚蠢的改动——缺少连射档的L1A1根本不能像阿根廷人装备的FN FAL那样快速而猛烈的倾泻火力，在密集的打击面前，英国步兵除了使用机枪还击外，使用L1A1的步兵根本无法在密集的火力面前有效地发挥单发射击的精确优势，因此在战争中，不少英军士兵情愿舍弃手中的L1A1，改为使用从阿根廷人手中缴获的具备连射功能的7.92mm口径FN FAL步枪

F2000 原产地比利时，5.56毫米口径，全自动射击



正在进行射击训练的斯洛文尼亚军队，装配了ACOG瞄准具

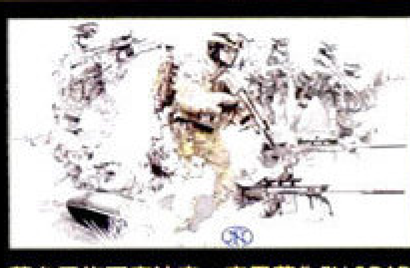
2001年FN公司推出了模块化步枪F2000，外形新潮时尚很具有未来感，加装了电子调速装置来调节射速，就算是连续射击也感觉不到很大的后坐力。自推出至今已经有数个国家的军警部门装备了此步枪，而且很令人惊讶的是其中大部分都是第三世界国家。印度在孟买枪击案后加强了重大活动的安全保护，所以人们也有幸能目睹该国最神秘的国安局特种部队，头戴墨镜，身穿黑色战术衣配防弹背心，米色战术长裤加奥克利军警靴，手持F2000或者P90。相比下孟买枪击案件中登场的那些还在使用二战步枪的警察同志，令人感觉完全不是一个国家的产物。巴基斯坦也购入了部分F2000用以特种部队的训练和使用，其装备水平在南亚地区也是首屈一指了；前南斯拉夫加盟共和国斯洛文尼亚独立后不但成为了当时欧洲最年轻的国家，还同时开始了北约化进程，军械全面靠近北约标准，短短十余年就鸟枪换炮。06年斯洛文尼亚决定购买F2000来替换全国武装力量所有的俄国制式步枪。



SCAR-H 原产地比利时，7.62毫米口径，全自动射击

SCAR-H 是FN公司为美国特种作战司令部投标制作的先进战斗步枪。其设计要求标准之高前所未有，而成品SCAR-H的性能也是异常优秀。具体可以套用这段改得没法更俗的句式。

一定得选最好的制造材料　雇比利时设计师
做就得建最高档次的步枪　直接模块化设计
皮卡导轨至少也得铺满机匣护木
什么全息瞄准呀，小握把呀，激光照射器啊
能给他接的全给他接上
左裤兜带狙击枪管，右裤兜揣近战枪管
枪口上还得配一个消音器
湿式的，没那么多窟窿眼儿
目标一出现，就算从泥水潭里捞出来都能直接打
PIU~ PIU~ PIU~ PIU~ PIU~ PIU~
除了你自己没人听得见，倍儿有面子
为了扩大市场还得搞出民用型的，和军用一个质量
一根枪管就得上千美金
再配一个美国技术顾问，二十四小时候服务
就是一个字儿——贵
买套狙击弹就得花个千八百的
周围的枪友用的不是巴雷特就是马萨达
你要是只配一个榴弹发射器呀
你都不好意思跟人家打招呼
你说这样的步枪，一支得卖多少钱
我觉得怎么着也得三千美金吧
三千美金？！那是成本　五千美金起
你别嫌贵，还不打折　你得研究顾客的购物心理
愿意掏三千美金买SCAR的民间顾客
根本不在乎再多掏两千
什么叫人生赢家你知道吗？　人生赢家就是
什么东西虽不一定是最贵的，但一定是最好的
所以，我们卖枪的口号就是　既要最好，也要最



著名军旅画家迪克·克雷莫为FN SCAR绘制的作品，图中可见各种改型的SCAR

FN三兄弟：FAL、F2000、SCAR一个都没有少，再加上现代战争题材中的常客P90冲锋枪，真怀疑FN公司给制作组塞红包了，本作中居然一口气出现了4把FN家的武器。



ACR 原产地美国，5.56毫米口径，全自动射击

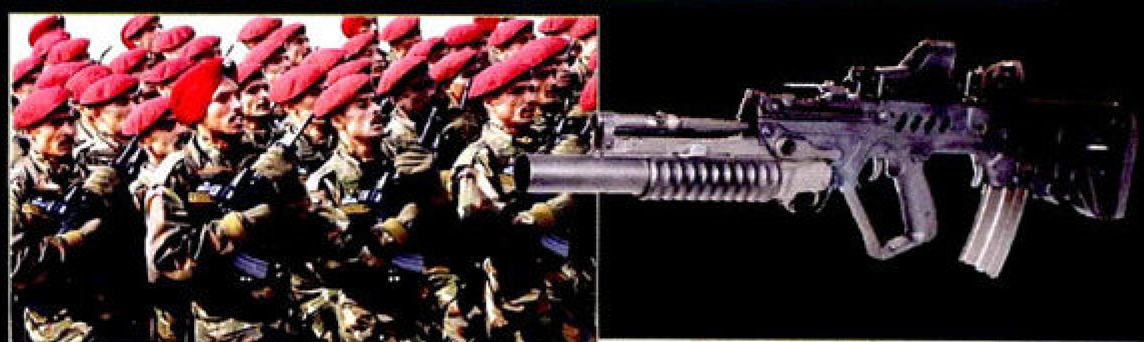


ACR全名Adaptive Combat Rifle（先进战斗步枪），由美国Bushmaster公司从一家科罗拉多的小公司MagPul所购买的Masada步枪版权改进后所推出的一只突击步枪。ACR是一只汇集了AR系步枪（即斯通纳M16系列）的精髓和灵魂的武器，该枪大部分结构都是塑料件，可以在极短时间内更换不同口径的枪管和发射枪机，还可以调节气阀以适应不同地区的战斗需要。Masada系统很明显受到FN SCAR的启发，尽力在模块化方面做得更彻底。但是由于SCAR计划已经过了投标阶段，ACR目前适合的市场是执法机构和民用市场。虽然目前还没有任何军警单位发布选择该枪的通告，但是鉴于其不错的适用性和战术性能，想必还是会有一定数量交付军方在秘密测试中吧。游戏内的ACR步枪具有非常良好的性能，点击鼠标一下即是三发点射，长按则是连发，而且散布面积非常小，远近皆宜，无论带上什么配件都能够发挥出良好的性能。



TAR-21 原产地以色列，5.56毫米口径，全自动射击

由以色列IMI公司设计专为以色列国防军打造的TAR系列突击步枪，其最大的特点就是可以让军人在野战环境下方便快捷地保养此枪还不用担心零件丢失。可惜精明的以色列商人还是没能算计过更加精明的以色列军人。经管以色列军方宣布要购买TAR步枪，但是迟迟不签正式购买合同，一直拖到美国军援的M4A1大量装备部队后才少量购入了一批意思意思。因为TAR步枪实在太贵了，一支TAR能买两只M4A1。可怜的IMI以为自己钓到了大鱼，却被“大鱼”给耍了。但是TAR-21自身不俗的品质还是为其在国际市场上争回了不少订单。用户除了以色列之外，还有格鲁吉亚，印度等国家。其中印度装备的TAR的边防部队在国庆阅兵中出场时，他们威武飒爽的身姿让人过目难忘——尤其是看过他们那些还装备二战武器的战友之后。



三哥的TAR-21，印度的武器装备已经是万国牌了，那就不多你一个了。

相比较印度人只买了3000余把TAR步枪的小气劲，格鲁吉亚人可是为打造二十一世纪的格鲁吉亚新军下了血本，一下买了7000多支TAR-21的各种型号步枪和配件，真是不差钱。美式教官训练，西式装备的格鲁吉亚新军乍一眼看上去比美帝还美帝。其军人宿舍条件标准直追西方先进国家，还能24小时供热水，并且月薪很高——可谓南欧地区最拉风最帅气的部队，连该国年轻人都以能在格新军服役为荣（不幸被分到旧格军的就惨了，什么都是旧的，没法比）。意气风发的格鲁吉亚人在数年的现代化路程后在2008年8月8日向意欲独立的南奥塞梯发动了攻击，顺带收拾了驻扎在南的俄军伞兵维和部队。可惜回过神来的俄军立刻增兵前线，一路反扑，顿时打的格鲁吉亚新军是抱头鼠窜。甭管是什么美式装备还是外星装备，也不论是用啥TAR还是轨道炮电磁炮，俄军官兵紧握着自己手中的AK74，与依然怀抱AK47的车臣阿布哈兹义军手拉着手并肩作战，把格鲁吉亚人一路赶跑。可见一个国家军队的装备水平和战斗力并没有直接关系。其实这次收获最大的其实是来自车臣的阿布哈兹武装，紧跟俄罗斯大哥的步伐不但能增进友谊，还能乱抢一把格鲁齐亚，混点装备，可惜只恨格鲁吉亚没骨气，一打就软，没机会多捞点。



身着美军陆战队丛林数码，装备TAR-21的格鲁吉亚特种部队

VECTOR 原产地美国，.45口径ACP弹，全自动射击

由美国TDI武器公司设计的KRISS Super V 型低后坐力冲锋枪，其KRISS之名来自于瑞士语中的短剑，意为此枪将会像短剑一样锐不可当。

美国人是出了名的爱好武器大口径，当年制式手枪.45口径(英制单位，约等于11.45mm)的M1911用了快一个世纪，后来换成9mm的M9又觉得不够威，又设计出.45的USP来用。现在美国国产冲锋枪多半也都会选择.45口径来做，要不就怕没人买。



即使是单手也可轻松持握并连发射击

说起来这支冲锋枪设计理念非常独特，就算是在其全自动射击（射速最高可达1200发/分钟，但量产型限制在850发/分钟）下后坐力依旧低得惊人，单手即可持握并且具有良好的可控性。其民用型号不能全自动发射，并且限制为长枪管。但是厂家很贴心地将长枪管的外形射击未消音器的样子，以消除民间买家心有更优越的心理体验。试想在1200发/分钟的射速下单手持枪用.45口径的子弹猛扫目标，还不用担心后坐力过大无法控制，确实是相当不错的体验那。



作者：Drydry　编辑：装甲兔　美术：节早

M200　原产地美国，.408口径，栓动式单发射击

第一次知道大口径狙击枪还是在初中的时候玩三角洲特种部队，里面有把M82巴雷特。修长的身材雄壮的口径，打得又远又准，威力还巨大无比，后来才知道这种大口径狙击枪造在朝鲜战争的时候就有雏形了——美国人把高精度瞄准具安装在M2重机枪上，一发一发点着打，十分有创意。转眼50年过去了，我们也见过了一支又一支的新式大口径狙击枪（反器材枪），但其中最有创新意义的是这只Intervention M200。

虽然此枪是旋转后拉枪机型狙击枪，在现代这个自动武器满街走，半自动武器多如狗的年代有点格格不入，但是正是凭借着能在2000米射程上还能保持精确的能力，足以让其他狙击步枪望尘莫及了。如果说在2000米距离M200的精确度可以保证其命中一个人的上半身，那么巴雷特只能去打一辆卡车了。


M200-狙击生死线

此枪弹药口径为.408英寸，约为10.36mm，可谓是独门兵器。虽然听上去没有巴雷特的.50（12.7mm）口径弹药威力大，但其更轻的质量使其在2000米外还能保持超音速飞行，而在700米外的距离上其威力更是超越了.50口径的弹药。M200作为一支同时具有精度和威力的狙击枪，用“鱼和熊掌皆可得”来形容是最合适不过了。

国内的玩家第一次见到这枪大概还是在电影《狙击生死线》里（此枪在影视剧中第一次露面是在电视剧The Unit里，除此之外再无记录，直到狙击生死线）。电影中男主角用M200在1440米距离上打飞啤酒罐的场面，以及反派使用遥控狙击平台的M200在1500米外打死黑人主教嫁祸男主人公的镜头对于狙击枪爱好者来说绝对是印象深刻。



M93R　原产地意大利，9毫米口径，三连发半自动射击


使用小握把和折叠枪托抵肩射击姿态

20世纪70年代，是恐怖主义抬头的时期，一起起劫机，劫持人质甚至枪杀平民的事件让各国都疲不堪扰。意大利的贝瑞塔公司在M92自动手枪基础上改出的M93R冲锋手枪原本是为军警，和安保人员人员提供的体积小如手枪，火力堪比冲锋枪的兵器（这一点有后来PDW个人自卫武器的意思），也是一款带有反恐气息的独特武器。

但是93R比较奇特的设计是在使用三发点射射击时，如果只扣一下就松手则只能打出1-2发子弹，每次点射必须保持扣压才能将点射的3发子弹全部射出，而每次扣压扳机只能打一个点射，无法连发。正是这种看似合理的设计理念使得其作为近身自动武器却无法获得凶猛的火力，使得其在军警和安保人员那里都得不到青睐，于是很快就停产了。为了保持在三发点射时的精度，设计师还专门为它设计了一款枪托可以帮助使用者在高后坐力下稳定枪支。



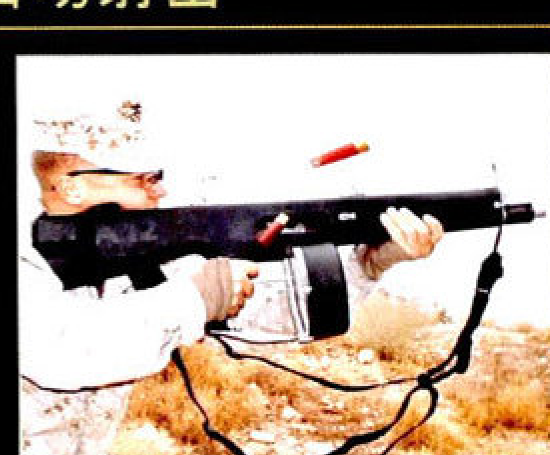
不过M93R在电影届的名声倒并不比它哥哥M92F低多少，M93R曾经客串过一部美国著名的动作电影和电视剧集《机械战警》，乍一看上去似乎和前面的M93R区别很大，可实际上只是道具师取消了折叠枪托和把手，加上了一个延长的套筒，和增加了一点飞翼装饰增加科幻感而已。由于在片中全程都是发射空包弹，所以三发点射时候的枪口焰也是非常壮观的。不过这也只是M93R这款由错误思路导致市场失败的失败作品一生的一个小插曲而已。



AA12　原产地美国，12号霰弹，全自动射击

一提到霰弹枪（霰读xian）人们心中首先出现的形象大概是造型典雅却富含力量感，使用唧筒泵动原理设计的近战利器。随着科技的进步近年来出现了半自动的转轮式霰弹枪和弹夹式霰弹枪。然而，直到AA12的出现霰弹枪家族才有了全新的设计概念。

这是一支颠覆传统的武器，整体大量采用冲压零件，便于量产。而巨长的缓冲弹簧独特的恒定后座原理使其后坐力被大幅削减，迥异于其他类型霰弹枪射击时造成的巨大后坐力，AA12不仅靠单手就能连续发射，就连捆绑在遥控直升机上作为火力平台都不会影响到玩具的操控性。


美国海军陆战队正在测试AA12

Aa12的扩展性也是非常具有潜力的：不但可以选配40发霰弹弹鼓，还能发射配套的火箭高爆榴弹，在200米内形成火力覆盖区域。在装备上遥控机器人平台后，操作者就可以在安全的情况下用猛烈的火力扫清房屋，破坏障碍物，阻截冲击检查站的车辆或引爆路边简易爆炸装置等工作。对目前美军陆战队，陆军，海岸警卫队甚至空军都对AA12表现出了浓厚的兴趣，而AA12也会供应给国外的军警安保机构使用。


将AA12捆绑在遥控直升机上作为武器平台



十部美军题材影片 向现代战争致敬！

很高兴能在第一时间玩上《使命召唤：现代战争2》，感觉相比一代游戏来说，开发者在剧情方面做的丰满工作最显而易见，特别是从原本单纯追求战场所带来的刺激感转变为从多个角度对战争原因、过程和结果的剖析和反思，让我觉得这更像是在看一部史诗的战争电影。而说到电影，它能带给我们这些从未接触过战争的玩家的视觉冲击要比游戏更真实、更贴切。在游戏通关后，大叔我特意研究并挑选了近几年来十部比较有特点的军事题材影片，发现其中多多少少能看到MW的影子，推荐给大家，看看你看过其中的几部呢？

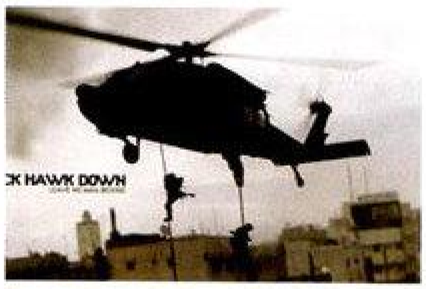
黑鹰坠落 Black Hawk Down

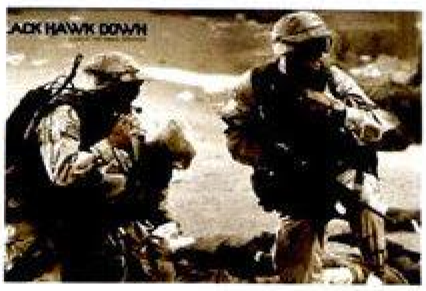
上映时间：	2002年
电影类型：	战地纪实
参战部队：	游骑兵、三角洲特种兵、海豹突击队

推荐度：★★★★★

没有看过《黑鹰坠落》的人绝不能被称为军事迷，这是美国近十年来拍得最好的一部反映现代战争题材的影片，一上映就凭借着忠实的剧情还原，逼真的战场特效以及深刻对战争的反思，获得了全世界影迷的推崇。身为当年最卖座的影片之一，同时它也是唯一一部被游戏完整改编了的现代战争电影，《三角洲特种兵》（Delta Force）专门为它制作出版了一部同名的资料片游戏。而在COD6：MW2中依旧能看到很多模仿这部电影的情节，不得不说，这是美军在战地中最真实的展现。前一代MW游戏中美军攻击中东某个城市时，很多场景都是还原了电影中的情节。



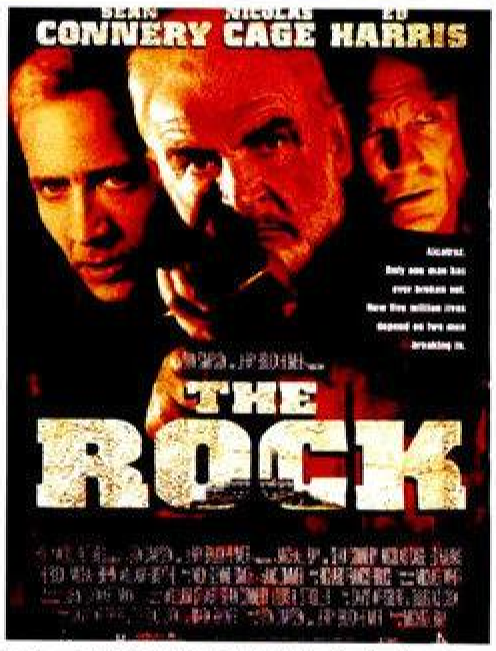




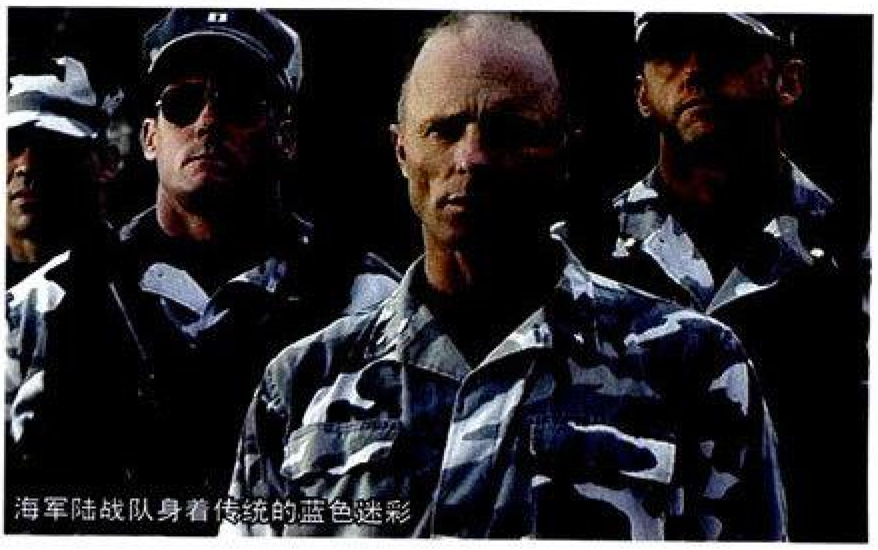
勇闯夺命岛 The Rock

上映时间：	1996年
电影类型：	反恐对抗
参战部队：	海军陆战队、海豹突击队、英国SAS特别空勤团

推荐度：★★★★★



两部现代战争游戏故事剧情都是有两个分支，一个是陆军部队的正面战场，一个是特种部队的敌后反恐。所以，你千万不要说《勇闯夺命岛》与军事题材无关，它与《黑鹰坠落》正好是这两种分支的最经典展现。它可是同类电影中少有的反应特种部队之间对抗的剧本。在影片中，美国海军陆战队的雇佣兵与海豹突击队在纽约著名的恶魔岛监狱展开了一段惊险、残酷的生死厮杀。而十三年之后，我异常惊喜地在游戏中发现，恶魔岛又回来了，在ACT II的第五关，西伯利亚的政治犯集中营（The Gulag），你将在夺命岛里营救一位对你来说很重要的囚犯。我建议你先玩游戏，后看电影，最后再玩一次这关！（PS：游戏中的大反派“ Sheperd”就是以影片中的汉默将军为原型设计的）

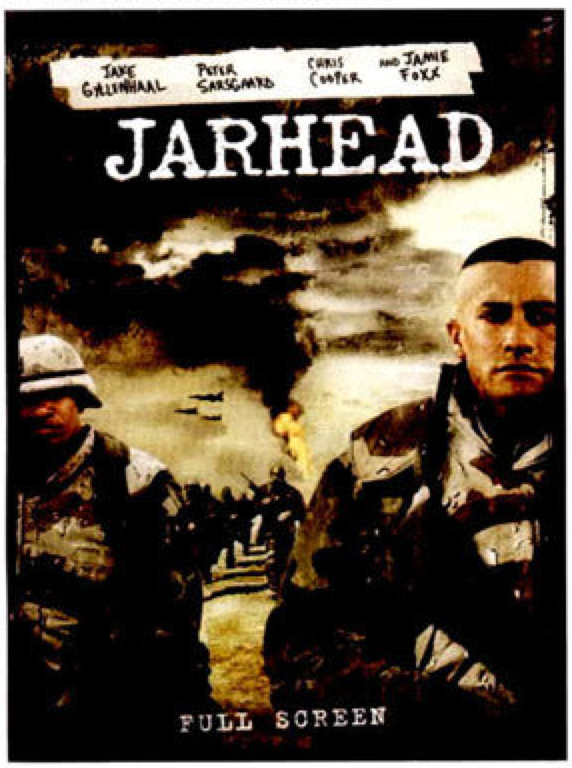

海军陆战队身着传统的蓝色迷彩

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

锅盖头
Jarhead

上映时间：2005年
电影类型：军中轶事
参战部队：海军陆战队
推荐度：★★★★

“锅盖头”是对美国海军陆战队士兵最形象的称呼。影片根据安东尼·斯沃福德两年前最畅销的海湾战争回忆录改编而来，通过一个有幸平安地从海湾战场上归来的陆战队士兵之口讲述了美军对伊拉克发动战争的遭遇和所见所闻。全副武装的侦察兵和狙击手们身负着数百磅重的枪械、弹药以及各种侦察装备，在毫无遮挡和掩护的茫茫沙海中苦苦前行。他们所面对的致命敌人，除了那些勇猛的伊拉克士兵之外，还有就是有些士兵从未遭遇过的恶劣的环境和酷热的天气。面对这样的境域，在士兵们中间当然不可避免地产生了这样那样的心理变化。可怕的战争，未知的将来，莫名的敌人……如果你仔细看过电影对白，你就会发现，其中很多经典军中用词都出现在了游戏中。



拆弹部队
The Hurt Locker

上映时间：2008年
电影类型：战地纪实
参战部队：爆炸物处理控制中心-E. O. D小组
推荐度：★★★★★

这是大叔吐血推荐大家去看一下的影片，可以说是正面战场和特种作战之外的第三种战地剧情：爆炸物拆除。影片也是被设定在伊拉克战争结束后混乱的城市里，反叛





武装和驻伊美军之间的残酷斗争已经从正面对抗转为了恐怖的炸弹袭击，他们就像是在玩着一场旷日持久的猫鼠游戏。本片讲述了一组美国拆弹专家被派往巴格达执行任务，在那里每个当地人都像是潜在的敌人，每一个目标都像是伪装的炸弹，他们必须小心翼翼，稍不留神就会付出生命的代价。片中出现的新名词：E. O. D拆弹小组其实也是美军一支特种部队，他们从事的是现在世界上最危险的工作。电影完美地捕捉到了EOD成员所处的那种刺激的工作环境，哪怕只是一个小小的失误，都有可能断送掉自己的性命。而我们在游戏中更多见到的只是安放炸弹炸别人，我希望在下一代MW中，我们能见到这支部队和拆弹剧情，相信一定会非常紧张和精彩。

前进巴格达
American Soldiers

上映时间：2005年
电影类型：战地纪实
参战部队：第一骑兵师
推荐度：★★★

又名《军天十二小时》在一次例行巡逻任务中，一队美国大兵遭受伏击，士兵被迫将平常训练技巧搬上战场，然而意志坚定又占尽地理优势的阿拉伯游击队与他们展开殊死搏斗，他们的生命岌岌可危……据过场字幕介绍2004年4月是美军伤亡最大的一个月，士兵巡逻时经常会被武装分子袭击，其方式多种多样包括了爆炸装置、步枪、肩抗火箭筒等，影片以一队很倒霉的巡逻士兵的一天为故事情节，在巴格达不同地点从早上6：00一直苦战到晚上6：00的惨烈经过。虽然影片从演员、摄影和特效等等方面都算不上是大制作，而且剧情的时间线安排还大有抄袭《黑鹰坠落》的嫌疑，但导演对于战场真实性的还原上做的还是比较好的，感觉就像现实中美国大兵们的战斗，没有那些装B的台词，没有华丽的烟火特效，只是伊拉克反抗武装似乎太小白了一点，就像是游戏简单模式里的敌军NPC……





哈迪塞镇之战
Battle For Haditha

上映时间：2007年
电影类型：战争反思
参战部队：河川部队
推荐度：★★★

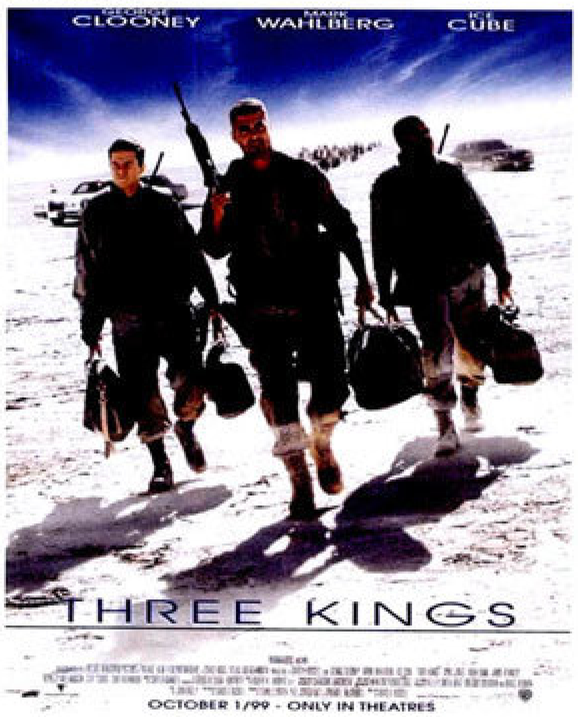
这也是大叔精心挑选给广大军事迷的影片，但影片并没有更多描写激烈的战斗场景，而是把焦点指向发生在伊拉克腹地哈迪塞镇的血腥事件，在哈迪塞镇，叛乱分子杀害了一名美国士兵，结果，美国海军陆战队员杀死24名伊拉克人作为报复。根据一个伊拉克平民拍摄的录像表明，这是一次彻头彻尾的屠杀，美军闯入民宅，射杀手无寸铁的平民，其中包括7名妇女和3名儿童，他们中间年龄最小的只有3岁。为此，哈迪塞镇被称为伊拉克的“美莱村”。这完全是一部对战争的反思片，如果不喜欢的朋友可以走开，但我觉得当我们在游戏中寻求疯狂扫射的快感时，是否听过这样一句名言：只有没有经历过战争的人才会觉得战争好玩！这也是我对本代MW2觉得满意的最重要地方，特别是俄罗斯机场那段震撼的屠杀关，值得我们对人性深刻反省。


这是最好的战争反思

夺金三王
Three Kings

上映时间：1999年
电影类型：灰色喜剧
参战部队：游骑兵
推荐度：★★★

这个故事原可拍成主题严肃的战争冒险片，但导演坚持自己的独到见解，以不露痕迹的高明手法，让观众看不到沉重使命，反倒是运用大量动作场面、尖锐的嘲讽笑点、夸张的桥段，创造出一种属于新世代的动作喜剧。罗素的剧本很不平凡，他借由四人至陌生国家作战，历经深入沙漠寻宝的冒险过程，才让他们了解到每只枪管的背后都存在另一个人的生命，进而尊重这场战争对当地人民的意义。戴维的故事透过这四个人的观点，粉碎美军的战争的态度，并阐述了他们在旅程中，对战争的崇高使命由忽略转为了解的过程。



太阳之泪
Tears of the Sun

上映时间：2003年
电影类型：特种营救
参战部队：海豹突击队
推荐度：★★★★

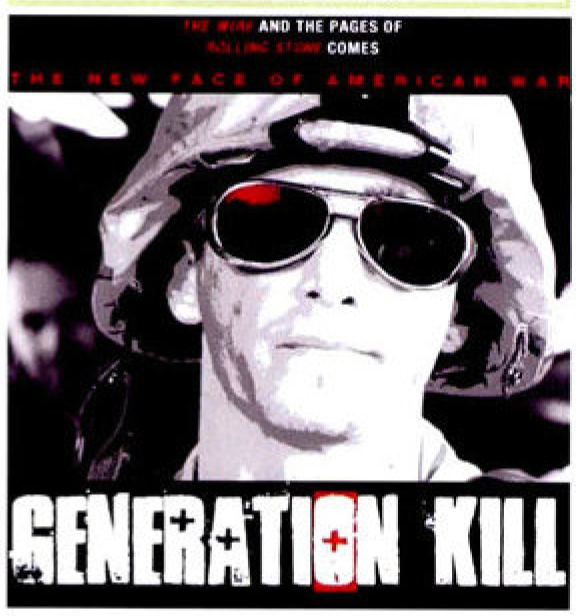
这是又是一部经典的特种兵敌后营救的影片，之所以同类型影片一直能叫座，原因就是特种部队所带给我们的那种神秘感。影片描写了一支“海豹”特种突击小队被海军秘密授予了一项使命——前往尼日利亚的丛林，营救一位支援当地医护工作的美国医生。但是，就在突击队员们按照命令营救她回国时，计划突然生变，医生坚持要把正在她照看下的70位难民一起带出边境，否则她誓死也不会离开这里。看着坚定地选择了和自己的病人生死与共的女医生，军官们不得不面对他军人生涯中第一次命令和良心的冲突，是奉命强行带走医生一个人去复命？还是让自己带着这几十个老老少少身染疾病的难民、走入叛军盘踞、且充满着种种未知危险的原始丛林？片中饰演主角的演员是大叔最喜欢硬汉布鲁斯，喜欢这部片子的理由也就是因为这个角色和游戏中的Price队长有着异曲同工之妙。




影片中寻找到了SOAP的原型

杀戮一代：伊拉克战争亲历记
Generation Kill

上映时间：2007年
电影类型：战地纪实
参战部队：游骑兵
推荐度：★★★★



这就是一部现代战争版的《兄弟连》，确切地说这不是一部影片，而是一部热映中的电视剧，目前还在连载播放中。片子的雏形是《滚石》杂志的随军记者埃文·赖特2003年夏发表在该杂志上的三篇关于伊拉克战争地面进攻的报道。这三篇报道获得国家杂志奖的提名，并被HBO电视台拍摄成系列片。片中的游骑兵侦查营的三个连是最早进入伊拉克本土作战的部队，所经历的战事也是完全忠于真实报道的。特别是片中部队攻击伊中部城市纳西里耶的一段过桥进入巷战的情节，又成为了MW2游戏中ACT Ⅰ第二关的电影彩蛋。

钢铁侠
Iron Man

上映时间：2007年
电影类型：科幻英雄
参战部队：-
推荐度：★★★



看到名字大家一定会产生疑问，这不是一部美漫改编的科幻电影吗？和现代战争又有啥关系呢？如果你仔细看过《钢铁侠》这部影片的话，你就会发现游戏中充斥着对美军现代军事力量的炫耀。其实，不仅是这部片子，包括现在热门的《变形金刚》《特种部队》等等大片，也都花大力气刻画了各种美国各种现代化武器和兵种，用他们的话说：根本不用军演、阅兵、只要拍一部片子就能让全世界了解美军的强大了。特别是当游戏玩到倒数第二关（Just like old time）阿富汗那段洞中激战的剧情时，你一定不会想到那就是钢铁侠开头那段主人公逃离恐怖分子老巢的片段。快去看吧！本代游戏彩蛋真是无处不在啊！

短信交流

玩了《使命召唤6：现代战争2》并看了大叔推荐的十部影片后，你还有什么非常出色的现代战争影片或游戏推荐的吗？编辑短信YBY01+Samtown+（电影和游戏的名称）发送到10669830123 优秀的前五位推荐者将获得正版游戏一套。（注：资费1元/条，不含通讯费）

游戏一招先

游戏秘籍全分享



编：贪睡猫　美：哈秋

使命召唤6：现代战争2
Call of Duty: Modern Warfare 2





修改视野

打开你的MW2/players/文件夹，用记事本打开config.cfg，并且在后面加上以下几行：

```
set developer "1"
set sv_cheats "1"
set thereisacow "1337"
bind M "cg_fov 90"
```

这样，你在游戏的时候就可以使用M键增加你的FOV（FOV就是视野，增加FOV就是扩大视野，将镜头拉远）。

子弹时间

和修改事业一样要先开启控制台，打开你的MW2/players/文件夹，用记事本打开config.cfg，并且在后面加上以下几行：

```
set developer "1"
set sv_cheats "1"
set thereisacow "1337"
bind M "cg_fov 90"
bind I "timescale 1.0"
bind U "timescale 0.5"
```

进如游戏，按U是0.5倍慢速，I是恢复正常。当然，喜欢更慢的可以更改0.5为更小数值，1.0就是恢复正常速度。

窗口化方法

1. 打开"X:\游戏安装目录\Activision\Modern Warfare 2\players"
2. 用记事本打开config.cfg文件
3. 找到r_fullscreen="1"
4. 将r_fullscreen="1"改为r_fullscreen="0"
5. 保存

注："X:\游戏安装目录\……"中"X"为游戏所在盘符，也可以直接按"alt+enter（回车）"键，切换窗口与全屏。

让sam大叔和专家兔超级有爱的游戏，入手正版之后，装甲兔每天中午都要连线酣战一番。

大坂城の戦い	曹操／孙权／刘备：此3人熟练度20
樊城の戦い	织田信长／德川家康／豊臣秀吉：此3人都能够使用的时候
合肥新城の戦い	周瑜／诸葛亮／武田信玄：戦国第2章【冀州の戦い】通关
厳島突破戦	赵云／真田幸村／岛津义弘 戦国第2章【冀州の戦い】通关
祁山の戦い	徐晃／关羽／上杉谦信 戦国第3章【长谷堂の戦い】通关
小田原城決戦	夏侯敦／吕蒙／关羽 此3人都能够使用的时候
呉郡の戦い	姜维／陆逊／岛左近 蜀3章[长坂の戦い]魏3章[贱ケ岳の戦い]通关
邪马台決戦	吕布／前田庆次／本多忠胜 练成素材全收集
荆州の戦い	曹仁／孙坚／柴田胜家 魏第7章【潼关の戦い】通关
新城の戦い	典韦／周泰／森兰丸 初期就有
南中救出戦	马超／浅井长政／直江兼続 戦国第4章【长坂の戦い】通关
南中争霸戦	庞德／孙策／前田利家 呉第5章【桶狭间の戦い】通关
冀州攻防戦	庞统／张角／左慈 远吕智最终章【火河の戦い】通关
大坂湾の戦い	张郃／貂蝉／长宗我部元亲 呉最终章【赤壁の戦い】通关
汉水の戦い	曹丕／关平／ガラシャ蜀第4章【五行山の戦い】和魏最终章【官渡の戦い】通关
上田城の戦い	张辽／甘宁／风魔小太郎 3人到达30级
九州の戦い	孙尚香／大乔／お市 呉第4章【厳岛の戦い】通关
本能寺の戦い	夏侯渊／黄忠／稲姫 3人到达30级
火河決戦	张飞／宫本武藏／本多忠胜 初期就有
麦城の戦い	袁绍／祝融／ねね 所有武将级别总数超过1820
四国の戦い	凌统／月英／明智光秀 蜀6章【小谷城の戦い】与戦国终章【关ケ原の戦い】通关
下邳の戦い	司马懿／伊达政宗／石田三成 远吕智第5章【江户城の戦い】通关
陈仓の戦い	今川义元／星彩／立花阇千代 初期就有
庐山の戦い	甄姬／小乔／浓姬 所有武将级别总数超过910
长沙の戦い	孟获／阿国／石川五右卫门 戦国第6章【虎牢关の戦い】通关
南中攻防戦	太史慈／魏延／佐々木小次郎 所有武将平均级别40以上
兖州の戦い	许褚／黄盖／服部半藏 此3人都能够使用的时候
长谷堂の戦い	董卓／雑贺孙市／くのいち 远吕智最终章【火河の戦い】通关
赤壁合戦	太公望、伏羲、女娲 此3人级别达到30 如果不出的话那就是：所有武将平均等级20
南中再游记	三藏、悟空、卑弥呼 此3人级别达到30
关ケ原攻防戦	源义经、弁庆、清盛 此3人熟练度20
白帝城合戦	远吕智、伊达政宗、前田庆次 此3人都能够使用的时候
贱ケ岳合戦	妲己、ガラシャ、星彩 此3人都能够使用的时候
江户城救出戦	半藏、ねね、小太郎 此3人都能够使用的时候
天水救出戦(外伝)	三藏、张郃、孙市 此3人都能够使用的时候
姉川合戦(外伝)	三藏、庞统、利家 天水救出戦过关
合肥攻防戦(外伝)	弁庆、妲己、卑弥呼 此3人都能够使用的时候
三方ケ原救出戦(外伝)	弁庆、政宗、卑弥呼 合肥攻防戦过关
五行山脱出戦(外伝)	妲己、百々目鬼、牛鬼 此3人都能够使用的时候
古志城決戦(外伝)	真远吕智、妲己、清盛 大蛇1代（包括外传），再临，戏剧模式除这关外所有关卡过关

无双大蛇Z
Musou Orochi Z
戏剧模式开启方法



龙腾世纪
Dragon Age: Origins
控制台代码

启动控制台的方法

1. 在Dragon Age\bin_ship下找daorigins.exe右键，桌面快捷方式
2. 回到桌面右键快捷方式
3. 在后面加上（空格键）enabledeveloperconsole
4. 进入游戏 按"~"，再单击"c"如果没有弹出角色纪录，就代表你成功了

Code: Result:

runscript addxp # Add XP (# = Amount) 加经验

runscript zz_money # Add Money (# = Amount) 加钱

runscript zz_addparty [NPCName] Add Party Member 任意组队

runscript ai off Disable AI 禁用AI

runscript zz_addapproval # ## Add Approval (# = Member, ## = Amount) 加好感度

runscript killallhostiles Kill All Hostiles 杀死所有敌人

文：其实是武内崇派的睡猫

TONY参与的主要游戏简介

《TEMPEST》

厂　商	Digital age
发售日	1998年12月17日
角色设计	Tony



▲ 由于是早期的作品，似乎还看不出现在的华丽度。

应该是TONY最早参与的游戏，虽然《TEMPEST》的名字可能让人很陌生，不过《西风狂诗曲》的名字相信老玩家都知道，《TEMPEST》便是该游戏的二代，国内也有着《西风狂诗曲2：暴风雨》之称。这部早期作品评价倒还不错。



▲ 游戏中的塔罗牌系统，让游戏变得相当有趣。

《空之色 水之色》

厂　商	Ciel
发售日	2004年6月24日
角色设计	Tony

TONY的早期作品，不过华丽的风格已经完全的体现了出来。游戏方面相关的评价已经不管怎么样都可以，不过就算在今天看来这个游戏的CG还是异常的精美。



▲ 该作品应该是TONY比较为人所熟知的作品，不过原因还是因为人设。



▲ TONY早期的代表作品，不过王道的画风已经形成。



▲ 此种风格的美少女算是TONY的拿手好戏了。







TONY，原名为田中口之。若您是喜欢古典游戏的玩家就有可能对Tony的插画不会陌生，因为Tony是画单机游戏《Tempest》原画的作家，Tony所画的画魅力就在于画本身的美丽。虽然美少女的意思就是美丽的少女，但唯独Tony的画可以称得上是美丽的一幅作品。但奇怪的是Tony参与原画制作的游戏却都在期待值以下，因此Tony在粉丝网站上有着"B级Tony"以及"雷神王"的称呼。不过先不管游戏如何，这些美丽的原画是没有错的啦。

史上最华丽美少女画师

插画家 Tony

（亲笔签名）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《光明之风（Shinning Wind）》

厂 商	SEGA
发售日	2007年5月17日
角色设计	Tony

《光明》（Shining）系列是世嘉最重要的RPG游戏系列，在16位机年代的《光明力量》是日式RPG最早在美国突破50万套销量的作品。而正式公布的本作命名为《光明之风（Shinning Wind）》，计划将肩负起《光明》这一现在正在趋向于没落的伟大系列复兴的大任。本作的名气可谓十分的响亮，不过响亮的原因还是在于TONY负责的人设以及画面，而游戏本身的表现，只能说是遗憾吧。



▲ 女主角们华丽的戏水图。



▲ 人设出色的同时，CV的表现也很强大，不过游戏本身素质却还是……



▲ 华丽带点坏坏的元素也是TONY的标志。

《法兰西少女》

厂 商	PIL
发售日	2009年7月10日
角色设计	Tony

跳票的多年的游戏，在发售前极度让人期待。发售后不久，在评价方面倒是罕见的出现过两极分化的微妙情况，游戏中多到让人无语的选项，以及50多个结局让所有玩过游戏的人近乎于暴走！不过到也出现了部分人认同这样的“文字迷宫”游戏的人。不过他们真的愿意把所有结局都打出来吗？TONY的CG和人设依然相当惊艳。



▲ 游戏设定其实还是有点意思的，不过凌乱的选项却使得叙事很别扭。

至近距离美少女狙击
——TONY画展“T2 ART GALLERY”



作为许多养眼游戏如《光明之风》、《空之色 水之色》、《法兰西少女》等等的原画家以及人物设定师。TONY的原画一直让他的FANS们推崇备至。而由他主持的同人小组“T2 ART WORKS”也是在同人志展会上较大规模的一个社团。

而在2009年11月20日至29日的10天里，这位被在爱好者尊称为大神的插画家在秋叶原虎A店举行了他的画展画展“T2 ART GALLERY”，其中展示了Tony各种插画约60件，而画展宣传手册（画集）、沐浴海报、沐浴帘等周边的销售也同时进行着。其中还有着一般观众禁止入内的区域，究竟其中有哪一些惊艳的内容，就让我们一窥究竟吧。



画廊里摆放着TONY所绘制的各种各样少女的姿态，让人看了蠢蠢欲动呢。



还有丙烯版和玻璃板的新作品展出。



现场的发售的各类制品，稍稍迟疑的话就被哄抢光了。



游戏历史上的1月



1987.1.2

X68000是一台只在日本地区发售的高性能个人电脑，其主处理器摩托罗拉68000正是后来MD、NEO.GEO以及大多数街机主板所使用的，而频率达到10Mhz，比MD快了一半，另有专用的4Mhz雅马哈音效芯片。内存1MB，发色数65536，性能完全凌驾于当时的PC-E、MD包括SFC等主流机种之上，也超过了MSX2、AMIGA500等个人电脑，被称为是完美的街机移植平台。不过其软件载体依然是5.25英寸的软磁盘，也并非是专用的游戏主机，368,000日元的价格是当时家用主机的十倍以上，大大限制了硬件的普及。这个平台上诞生了许多名作，其中TECMO的“捉虫敢死队”、TAITO的“飞翔鲛”、CAPCOM的“出击飞龙”、IREM的“R-TYPE”、SNK的“饿狼传说SP”，DATA EAST的“战人间发电所”、RAIZING的“魔法大作战”等都是赫赫有名的街机大作，软件总数量超过3000种。

1982.1



史上第一台具有普遍定义性质的家用电脑Commodore 64研制成功。这是Commodore International研制的8位硬件（可不是64位哦），拥有64KB的内存，主处理器是MOS Technology 6510，主频1.02Mhz，可以描绘320×200点阵的16色图像，并搭载了SID 6581音效芯片，可以发出3声道的合成音乐。其图像和音乐效果在当时是顶尖的，而在8月正式上市时售价仅为595美元（同期的IBM PC售价高达1565-3000美元，APPLE 3更是高达3495美元），由此击败了Atari、德州仪器、苹果和IBM等大公司的产品而成为了主流，一共售出1700万台。至今依然有不少关于这个硬件的游戏和模拟器话题。

1999.1.23

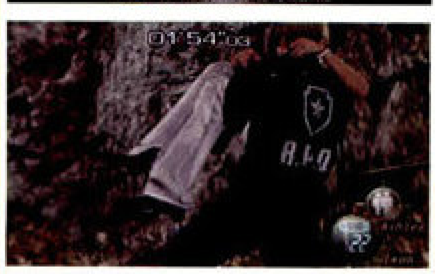
索尼发售对应PS的可视记忆卡PocketStation。除了可以与一般的记忆卡一样存储PS的游戏记录外，它还具备自身的游戏功能，并可以与PS进行资料交换，用以对抗任天堂的64DD和世嘉DC的VMU。其内部装备了与PS同等级的32位处理器以及一块32×32点阵的单色液晶屏，仅仅3000日元的售价让业界发出了“史上最便宜的32位系统”的惊叹。该装置可以对应“街霸ZERO3”、“古惑狼3”、“最终幻想8”等大作，PS更是在其配合下诞生了1999年度CESA最佳游戏大赏得主“随身玩伴”。至2002年7月19日宣布停产为止，PocketStation累计销量是455万。





Commodore 64





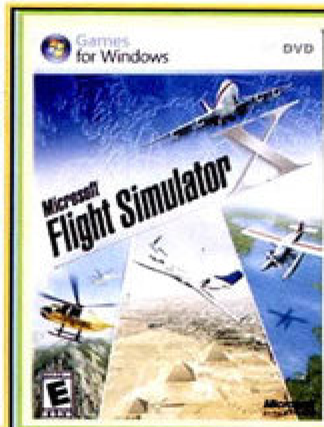


2005.1.11

CAPCOM酝酿多年的大作“生化危机4”在北美率先发售。这部作品从最初公布在PS2上制作，到2001年9月惊天大叛逃至任天堂GC主机，然后在2002年11月的GC“新作五连发”发表会上正式露面，又于2003年E3展上惊鸿一现，一直以来都是云山雾罩。最终在2004年1月，CAPCOM在拉斯维加斯召开的发表会上公布了全面推翻过去构架的彻底革新版本，从此将“生化危机”带入了一个新的时代，其所代表的第三人称越肩视点的动作射击类型（TPS）也从此成为了一个潮流。游戏后来推出了PS2、PC以及Wii的移植版，每个版本都有着很高的素质。

2009.1

微软关闭旗下Ensemble Studios和ACES Game Studio两大制作室。这两家工作室正是微软闻名遐迩的巨作“帝国时代”和“微软模拟飞行”的开发方。前者可谓是微软在游戏领域的第一桶金，至今依然是即时战略游戏的标杆之一；后者则更是迄今为止最为专业、最为庞大的模拟游戏之一，其资料之浩瀚、图像之逼真、地图之庞大令人叹为观止。这次工作室关闭的原因，有人认为是金融危机所导致的部门亏损，有人认为是微软的资金重组和力量融合，但无论如何，这两大系列将会面临一个命运的抉择。





囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧語

● “据说今天是感恩节啊朋友们，吃烤鸭的日子！啊？火鸡？差不多吧，不都是片好了弄面酱春饼什么的卷着吃么，吃完还给上一盆火鸡架子汤，对吧？”

——这哥们特有德云社郭大爷的范儿！

● “诸葛亮出山前也没带过兵啊，你们凭啥要我有工作经验！”

——这位一定也是德云社毕业出来找工作的

● “QQ上有1000多好友的好处之一是有什么QQ病毒爆发我都能第一时间知道，我猜当年神农氏可能就是采用这种方式尝遍了百草。”

● “我这辈子就会两件事了：1、这也不会；2、那也不会。”

——3、我连数数都不会

● “考前闭关一个月，谁也别叫我出去玩！因为一叫我我就会出来……”

本月最囧 日本男子举行隆重仪式与游戏人物结婚

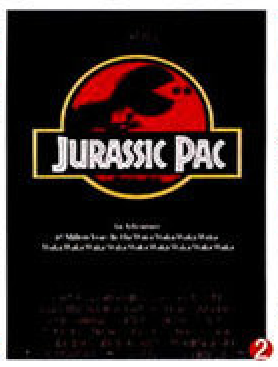


日本一男子非常迷恋电子游戏中的一个卡通人物，竟于近期在东京举办了隆重的婚礼与这位虚拟新娘结婚。这位新郎自称“SAL9000”，他说经历过几次与卡通人物的失败恋爱后，他最终爱上了一款恋爱游戏中的角色祢寝。他们的婚礼在东京科技学院举行，由一位牧师主持。新郎身着白礼服，系白领带，庄重宣读了结婚誓言，随即新娘在一个红色游戏掌机上闪亮登场。“新娘”的名字叫姉ヶ崎寧々，是NDS游戏《Love Plus》中的3名女主人公之一。自从这款游戏9月份上市以来，无数玩家便为之疯狂。

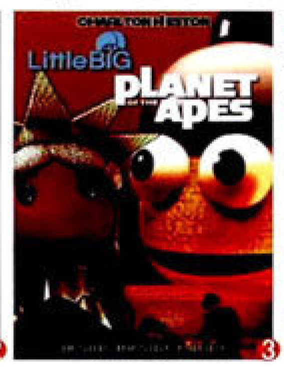
当电影海报遇上游戏，会产生怎么样的组合



❶



❷



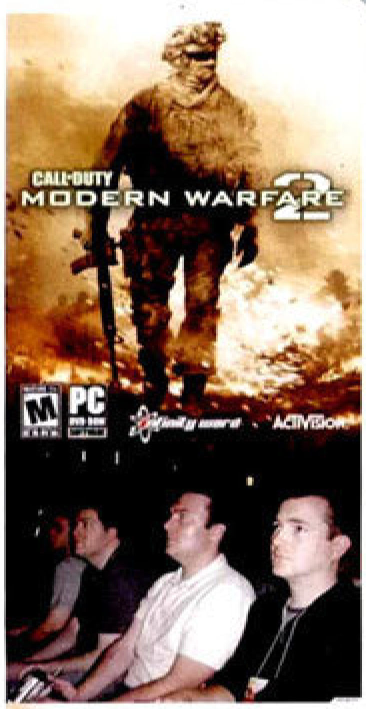
❸



❹

❶《落水狗与任天狗》 ❷《侏罗纪食豆》 ❸《小小大星球之人猿星球》 ❹《扳指帝君》

四老外强力应援PCGG双周刊！





经常上网的读者们，可能会对这张图4个表情夸张的老外十分熟悉，其实他们都是欧美著名游戏网站IGN的编辑，而在照片最外边动作幅度最大的还是IGN的副站长。正是由于他们表情夸张的对比，成为了网络上著名四老外系列四格漫画的完美素材。

让皮卡丘泪流满面的帽子



拥有100%回头率！废品USB连接线变U盘



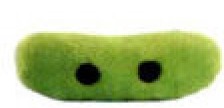
这是一款名叫hacked的U盘，就如同他的名字一样，此款产品像是一根被砍断了的USB连接线，而且造型非常逼真。这样做的好处还在于可以第二次回收电子垃圾，为全球的环境保护做出贡献，而且成本可以进一步降低，同时能够得到100%的回头率。

凶菌萌化成商品，流感也有萌点卖

甲型流感依旧再世界肆虐，细菌这个堪称世界上生命力最顽强的细小生物正威胁这全人类的健康。 不过下面这些由美国厂家推出的细菌系列被萌化的病菌还是让我想起了非常好看的动漫《萌菌物语》。


H1N1亚型


埃博拉病毒


结核菌


HIV


水痘带状


炭疽菌

魔都御姐的典范

访著名Coser——jingjing



Q：各位读者，大家好，现在是访谈时间！今天我们要共同探讨的是关于“御姐”这个词的正确表述。如此种种，我们今天请来的是有着“御姐典范”之称的coser——jingjing。列队鼓掌！

A：日安，我是jingjing。



Q：那么被人称为“御姐典范”的jingjing是不是可以先给大家解释一下“御姐”的基本定义是什么？

A：当然。所谓“御姐”，日文写做“御姉”（おねえ），本意是对姐姐的敬称，这里引申为成熟的强势女性。除此之外还有姉御（あねご）和姉贵（あねき）的说法，这两种称呼类似汉语中的大姐，经常出现在黑道题材的作品中，其中的“姉御”一词曾经在MGS2中被引申为女王之意。我们可以浅显易懂的理解为有成熟气质的可靠的身材姣好的女性。

Q：那么就你看来“御姐”的标准是什么？有没有什么具体的行为规范之类的？

A：恩，应该是有的吧。虽然这些大多数是与生俱来或者后天形成的气质行为，但区别于loli之类的总有比较大的区别。详细来说的话，基本上有6条的标准用来判断各位亲是否是“御姐”吧：

1、御姐的第一标准就是成熟。也就是性格上冷静，淡定，认知上对各种事物的理解是多面复杂的，性格坚强，心智成熟，拥有高贵的气质等。

2、要有母性。一方面展示出其强攻的性质，另一方面也要有宽大的包容力和母性本能。如果说罗莉是可以激发人的保护欲的话，御姐应该正相反，能给人可靠的感觉，被保护的欲望，只有能做到这一点的，才是合格的御姐。

3、应该有这个（心理）年龄所应当有的爱好，比如喜欢喝酒等。当然像对酒精过敏这一类的人士来说只要有那种酒不醉人人自醉的气质就行了。

4、要博学智慧。御姐的从容不迫也是基于认知非常多之上的。面对坎坷，总有办法冷静从容的处理，让身边的人对自己产生一种信赖感和尊敬。





性格：别扭 开朗 体贴 任性 懒

星座：白羊

血型：AB

喜欢的颜色：黑 白 红 紫

喜欢的食物：甜食 蜜饯 零食

拿手的技能：随时随地都可以顺利入睡

喜欢的动漫：基本没有不看的

喜欢的动漫人物：太多了啦！

最大的愿望：不用工作口袋里还会多钱！哇哈哈哈







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz

COS大家秀

5、要有足够的自信。而自信也是基于认知度较高之上的。可见御姐特征是环环相扣的。御姐对自己的一切都充满自信，身材，性格，头脑，判断，身手，气质等等，当然自信过头之后很自然的就会进入“女王”的阶段，这个我们今天不谈。

6、御姐一般都有强大的后盾。其实就是给人感觉上很牢靠，可以以来的意思。毕竟真实情况下有强大后盾的实在是少数。

这些是基本标准。其他还包括礼仪、姿态、心理等很多方面。但是基本上表面上能够做到上面这些的话，已经可以算是“御姐”了，毕竟我们是就cos方面来说的。





Q：啊……啊，没想到竟然如此复杂。

A：恩，其实从cos方面来讲的话，cos御姐只需要有先天的外在条件，即高挑匀称的身材，不是loli欧巴桑脸，气质妖娆，气势强悍，整体感觉有性格有气魄就可以了。



Q：那我其实很好奇啊。jingjing sama是如何走上御姐这条路的？毕竟刚生下来的时候不可能就是个御姐吧。总是有养成史的对吧。

A：关于这个啊。嘿嘿（摸下巴），其实小时候我是个非常男孩子的女生，就是很野的那种。但我有个很淑女的姐姐，当然长得也很ok啦。我一直很羡慕她可以穿漂亮的裙子，梳各种各样好看的辫子。我也想要啊，我妈妈说你那么皮，给你弄好了一会儿就乱七八糟了。于是咱就很是不服气啊，哈哈。在特别注意的情况下，从走路走直线，到饭桌礼仪，到待人接物方面都努力的学习淑女啊。当然结果是不耐烦的白羊座很快就本性毕露了。但是逐渐的，这些习惯就根深蒂固了，和调皮的本性融合了一下之后，就变成现在这样了。当然还要感谢大量的小说和漫画的辅导。

Q：那么请问第一次cos的角色是御姐么？什么时候？什么角色？有什么感想？

A：算是吧……《圣传》的乾达婆王。98年还是99年的时候。觉得，给人拍照很有意思哈哈！





Q：啊原来是资深coser，失敬失敬。那之后还cos过哪些属于御姐范畴的角色呢？

A：恩，之后啊《恐怖宠物店》的美洲豹蒂娜，《Vocaliod》的Meiko，《空之轨迹》的雪拉扎德，《one piece》的女帝，《Macross F》的雪梨尔等等很多。









Q：访谈的页数不够了。最后一个问题！您那么多关于“御姐”和“御姐控”的理论书面知识哪里来的？

A：呀，这个么……来自我强大的后盾——百度叔叔告诉你！来，这里有本《御姐学导论》你拿去看看，不用客气（拍肩）。欢迎有问题再来找我问问，拜啦！

游戏社 同人



挑战最萌RPG传说 国人自制

游戏名称 东方夜神雪　**游戏类型** 既然标题提及了那就只能是RPG

对应平台 WINDOWS（需要掌握某个会蓝屏系统程度的电脑知识）

对应年龄 会玩RPG的年龄　**发售日期** 2009年10月18日

制作小组 萌东方游戏研讨社　**游戏售价** 不需要付费程度的费用

创造主博客 http://moetouhou.blog.sohu.com/（附带下载）

上一期的“魔兽同人游戏”大家是否喜欢呢？不过看过内容之后大家一定已经知道了，着仅仅只有设定的“假游戏”，不过老实说某猫实在是对于这些设定太喜欢了，所以就算是顶风作案也要介绍一下。不过，今天要介绍的同人游戏就是真真正正的啦，而且它就是大名鼎鼎的同人王——《东方》的一个游戏。

当提及东方的同人的时候，如果你有着一定的同人游戏知识，一定会喊道——这个实在太泛滥了啦！不过不要急，因为今天某猫带来的游戏可是有点特殊的哦。首先它是一个RPG游戏，这个类型在弹幕射击为主的东方同人界还是比较少见的吧，再一个那就是这个游戏是完完全全的由我们国内的游戏爱好者完全自制的，这真的可以说是相当的少见的。现在就让我们来看看这究竟是一款怎么样的萌RPG。



最基本程度的游戏简介

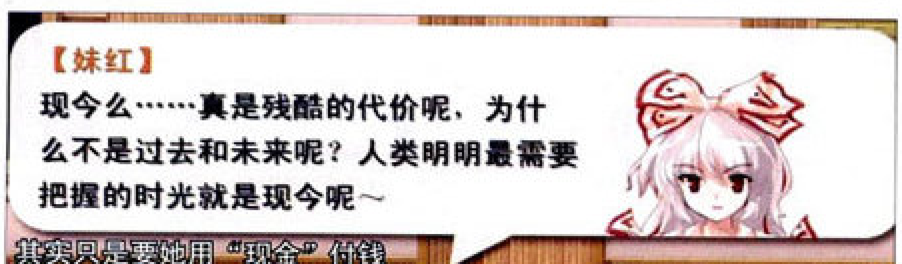
魔理沙后宫团成立的雾雨侦探事务所，接受灵梦降雪异变的调查以及妹红寻找宝物的委托，在幻想乡展开了一次侦查活动。然而看似游戏似的表象后却隐藏着震撼整个幻想乡的黑幕，幕后的黑手究竟是谁，她们用意何在？敬请期待《东方夜神雪》。



▲ 游戏系统就和标准的RPG一样，会玩游戏的都不会不知所措。



▲ 虽然普通的怪物让人很想吐槽，BOSS的制作还是相当华丽的。





让人吐槽程度的剧情

由RPG制作大师作为基础制作的本游戏虽然战斗画面上看起来有点“落后时代”，不过丝毫不需要介意。因为既然作为同人游戏，就有着不一样的特色，各类搞笑不止的对话自然不会缺少。如果你熟悉各类动漫，或者ACG冷笑话的话相信一定会从头吐槽到底的。而且游戏中各类养眼的CG也不少哦，不得不说国内的同人绘画也相当强大。不管是对“loli”、“萌”还有“很萌的loli”喜爱的家伙，全部都来玩吧。



▲ 对《绝望老师》的恶搞，妹红的样子意外的合适啊。





▲ 对话的台词基本上属于不吐槽会死星人。



▲ 再下去究竟会出现什么样的图，某猫可是不管了啊！

模型地带 Model Zone

新世纪福音战士·破 真希波

2009年最火的剧场版动画莫过于《新世纪福音战士·破》了。虽然原本的动画版就十分有人气，而这次的全新改编剧情让《新世纪福音战士》更加出色。尤其是剧场版中的新人物：真希波·マリ·イラストリアス。清新的外形加上影片中的出色表现都让其在观众中留下了深刻的印象。于是，各种周边也都层出不穷了。这次就为大家介绍一下真希的相关手办。







粉红玫瑰战斗服版

进入EVA时的战斗姿态，此次的粉色战斗服是特别设计的，贴合身体的战斗服更能凸显身体的线条。同时作为人物标志的眼镜依旧存在。可以转动的手可让其摆出各种姿势。





夏季制服版

1/8比例的身穿夏季校服的版本。手托脸颊的站姿和红色的眼镜等“眼镜娘”的标志都在手办上展现出来了。同时人物表情也和动画中一样透着凌厉的气息。眼镜和裙子都可拆卸。





泳装版

除了正统版本外，泳装版也是必不可少的哦。





绿色格子战斗服

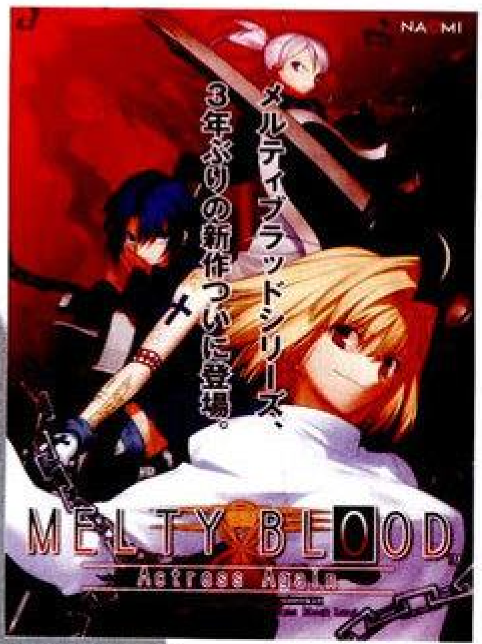
正统的绿色格子战斗服版本。漂亮的站姿和可爱的表情，还有那温柔的微笑都让手办神色兼备。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破

作者：S.I.R



战斗舞踏祭
MELTY BLOOD系列



提起《月姬》的大名，玩GAL类游戏的宅友可是无人不知，无人不晓。作为业界吸金大户TYPE-MOON的出道作品，以其深髓庞大的世界观、阴暗灰色的风格及感人的剧本博得了一致好评，确立了当时尚为同人社团的TM的霸者地位。而《MELTY BLOOD》系列正是在《月姬》原作的基础上，将其中个性十足的吸血鬼与非正常人类等角色聚到一起，展开惨烈厮杀的大人气对战格斗游戏。本次的街机仔就将带领大家感受《MELTY BLOOD》的一点一滴，得知其无穷魅力的所在。

何为《MELTY BLOOD》

八月初头之夏，在三咲町，异样的热气与不安的气氛正在漫延。坊间流传着“一年前的杀人鬼再来”的流言，为了确认真伪而在夜中徘徊的主人公遇到了来自异国的美丽少女紫苑……

——《MELTY BLOOD》

《MELTY BLOOD》剧情袭承自《月姬》及《歌月十夜》，主角为MB原创的紫苑，因被吸血鬼瓦拉齐亚打败而变成了死徒，渐渐无法控制自己，她与远野志贵相遇后命运开始发生了转机，主要故事路线如同GAL游戏一样，存在分支选项，并且有多种类的结局。而后续版本《RE.ACT》则以白LEN与黑LEN两只梦魔玩弄人们梦境为故事主线。游戏还将一些《月姬》中的设定颠覆，比如两位手无缚鸡之力的可爱女仆（琥珀&翡翠），在MB中却展现出惊人实力；还有从未提到过的志贵的妹妹有间都古，竟会八极拳武术等等。但这些设定均被官方承认。


▲《MELTY BLOOD》初代选人画面，已基本收录了原作中的各位人气角色。


▲街机版白LEN的暴机画面，尽管实力不强，但其“蹭得累”性格却深受广大宅男喜爱。

目前高度商业化的《MELTY BLOOD》最初也是以同人形式发布的PC游戏，制作组为渡边。早期版本的操作感与平衡性都有很大问题，然而凭借着出色的角色立绘与祯数，还是得到了不少关注。随后在渡边的不懈努力下，经过无数版本的更新，至续作《RE.ACT》（以下简称MBR）时，已将系统基本完善，操作也变得十分顺畅，成为了今后《MELTY BLOOD》系列的雏形。

《MELTY BLOOD RE.ACT》在系统上使用了很多新时代格斗的要素。比如源自恶魔战士的CHAIN连段以及简单的AIR COMBO（空中连续技）；爆气后血量徐徐恢复以及类似SF33的BLOCKING系统的SHEILD当身。MBR取百家之长后又不失其本身的严谨，由于角色比例较小，场景广大，立回空间宽阔，玩家在细腻的操作之中不失大开大合的特色。并且人物的平衡性也被大幅调整，原作的各FANS均可找到称心如意的角色。

商业化之路——MBAC/MBAA

MBR的大获成功已经为其商业化铺平了道路。街机版依然由渡边的人员负责，标题被命名为《MELTY BLOOD：ACT CADENZA》（战斗的装饰乐句，以下简称MBAC），于2005年3月开始全面街机稼动。



▲PC版特别加入四人乱斗模式，画面极为华丽混乱，可谓是MBAC的终级版本。

MBAC采用了MBR改良的系统，在进一步调整平衡性的同时，加入了消耗气槽的蓄力SHEILD系统。剧情基本继承MBR，讲述了瓦拉齐亚的碎片复活后，众人的战斗故事。MBAC让故事主线中的配角也拥有了专属的剧情。

2008年9月，MBAC的正统续作《MELTY BLOOD：ACTRESS AGAIN》（以下MBAA）稼动。再次加入两位新角色，分别是《月姬》中的祸源蛇魔罗阿与原创角色圣盾骑士利兹。并且系统大幅革新，重点在于三种类的格斗风格（新月，半月，满月）选择可能。有些类似于侍魂的剑质选择，不同角色选择不同的格斗风格，从基础系统到技与必杀都会发生天翻地覆的改变，其组合让实际可用人数翻了三倍之多！



▲MBAA家用版乱入的奈须小说《空之境界》女主角之两仪式，其攻击范围异常广大。

作为日本同人界的王者之一，MB是第三个商业化的游戏。为其它独立游戏的制作提供了完美的教材。即足够专业的团队与不怠更新的毅力，让游戏的品质在玩家中口耳相传，最终获得了爆发性的人气。值得人们借鉴与思考。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

动态静像

Dynamic Still

本版块是电攻宝盒的新成员，如今网络视频的普及，让编辑部乃至整个网络一族每天都有了生活的新乐趣，但对于一些平时上网不方便或者苦于找不到劲爆视频的朋友们，sky在这建立新栏目，把经典视频用静态的形式呈现在大家面前，虽然不能达到预期的效果，但就当作是望梅止渴吧。

广播体操改为《植物大战僵尸》

这貌似是某校的一个表演比赛，这个班的同学来了真人版的《植物大战僵尸》，估计作为评委的老师们不知道他们在表演什么，但玩过这款游戏的人一定觉得模仿的似模似样。



这其实是TD的另一种演变，当下非常流行的小游戏



“僵尸们”正在慢慢逼近，居然还有爬的，太到位了



“植物”和“僵尸”双方正在进行激烈的对抗

《波斯王子》游戏电影大对比



原本应该是《波斯王子3》的人格分裂





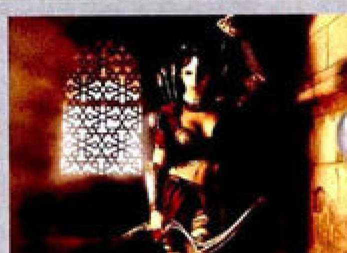


360度转身跳是王子的标志性动作



细木板是王子的常用载具







样子像不像，仁者见仁，但身材却一样的好

《半条命2》版《魂斗罗》

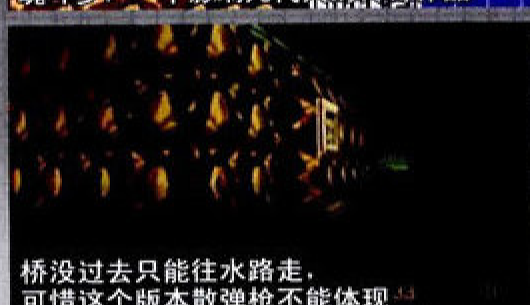
用上了《半条命2》的引擎整个魂斗罗变成第一人称射击，单纯从游戏品质上看不怎么样，但从“Cosplay”的专业度上绝对牛。



魂斗罗，一个影响几代人的传奇作品



不知道这里可以把半条命变成三十条命



桥没过去只能往水路走，可惜这个版本散弹枪不能体现

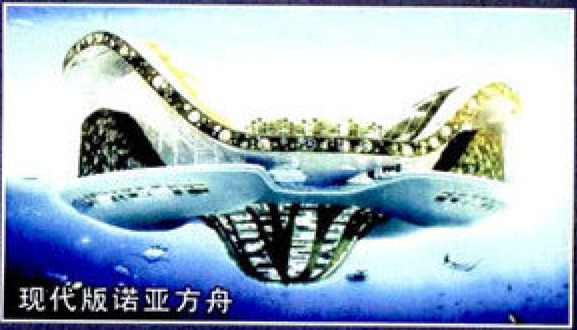


第一关的Boss，大家一定记忆犹新



诺亚方舟 每个地球人心中的传说




现代版诺亚方舟

诺亚方舟出自圣经《创世纪》中的一个传说：自从亚当和夏娃超生后，他们的孩子为了争夺遗产无休止地厮杀、争斗，上帝实在看不下去，决定来一次大清洗，但又觉得重新造人麻烦，就干脆找了一户品性还算纯良的小康家庭——诺亚一家，告诉他们七天之后就要实施大毁灭，要他们用歌斐木造一只方舟，分一间一间的造，方舟上边要留有透光的窗户，旁边要开一道门，里外抹上松香，凡洁净的畜类，你要带七公七母；不洁净的畜类，你要带一公一母；空中的飞鸟，也要带七公七母；可以留种（要求还真不少）。

就在诺亚600岁生日那天，海洋的泉源都裂开了，巨大的水柱从地下喷射而出；天上的窗户都敞开了，大雨日夜不停，降了整整40天。水无处可流，迅速地上涨，比最高的山巅都要高。凡是在旱地上靠肺呼吸的动物都死了，只留下方舟里人和动物的种子安然无恙。方舟载着上帝的厚望漂泊在无边无际的汪洋上。

那世界上到底有没有诺亚方舟呢，早在1919年，由俄国飞行员罗斯科维斯基拍摄到一张照片，上面可以隐约看出冰川下一个模糊的暗色斑点。而美国政府也公布了由埃罗斯卫星和U-2间谍飞机拍摄的照片。这些照片显示在3000米高空可隐约看到亚拉腊山俄国一侧山坡终年冰层下的"异物"。

小编评电影

sky看完片子想起了《地铁惊魂》最后有一句台词，人类都欠上帝一个死亡。心里一直在琢磨这次要死很久，还有1年时间日子该怎么过？其实这本片子除了看特效外，还告诉我们很多道理，比如，

○ 2012来的时候，别看电视要听调频，有个疯子会为你做现场实况报道

○ 2012来的时候，长颈鹿、犀牛、大象、狮子、宠物狗能活下来。电脑公司最终只剩SONY一家

○ 有一个好爸爸是多么重要，他可以是总统，也可以是大款，再不济是个非畅销小说作家也行

○ 你不仅要会开车（不能遵守交规），还要会开飞机（一定只能半专业，否则最后会掉悬崖），并且还得学会憋气（要长时间的），最后还要会中文（会藏语更好）

○ 如果你要选诺亚方舟，请一定要选择MADE IN CHINA，否则"其他国家根本不可能在这么短的时间里完成"（人多就是好）

○ 只要编剧肯帮忙就能利用完情敌后再干掉他，最后顺利的和前妻儿女其乐融融享尽天伦之乐

○ 加州州长是个演员，喜欢念台词，不要相信他

○ 在任何时候都要学会走后门，哪怕你只是认识个看门的工人

○ 有钱就代表有能力，有能力就代表基因优秀

玛雅 迷一样的文明


玛雅遗迹

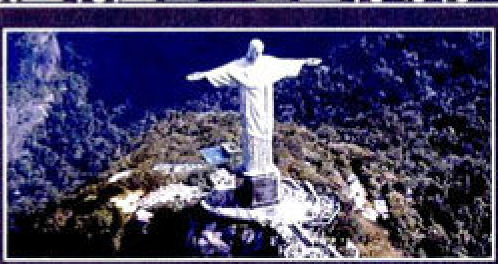

水晶骷髅



《2012》起源于一个预言，而这个预言的始作俑者就是玛雅人，然后当电影公映的时候，玛雅人又极力出来否认，这不明摆着炒作嘛，难道几千年前的突然消失现在又想成为世界的焦点？玛雅人在5000年前就出现在墨西哥合众国和中美洲危地马拉的太平洋海岸，古代玛雅人在彩陶、壁画、雕刻、建筑、文字以及天文、历法、医学和数学等方面所达到的高水平，欧洲人无法望其项背。在玛雅人的观念中，历史是以千万年为单位推演着的无尽轮回，人生短暂如同朝露。玛雅文明的突变式发展和突然消失至今仍是难以破解的谜题。在玛雅遗迹中发现了水晶骷髅（《夺宝奇兵》最新一部就有提到）。这个水晶骷髅是个完全以水晶石加工研磨而成的，大小几乎和人类的骷髅相同。大家都知道水晶是一种硬度极高，几乎无法任意切断、随意造形的矿石，但古玛雅人却可以轻易地完成如此精巧的水晶制品。在太古时期，究竟是谁教他们这样的技术？是否来自地球之外，超越人类的存在，教导古代玛雅人这种奇迹技术。

巴西有座城，城里有座山，山里有尊像

里约热内卢的耶稣山，可能是因为巴西申奥期间，电视台不停的在放宣传片的缘故，再加上《现代战争2》里的出现，对座塑像印象特别深，据说那是观光里约热内卢的最理想地方，不知道有没有什么奥运项目能在那进行的。这塑雕像，是巴西著名雕塑家瓦尔·科斯塔及其同伴们，花费了整整45年的时间精心设计，协力雕塑，于在1931年完成了的一个建筑壮举。雕像总高38米，头部长近4米，钉在受难十字架上的两手伸展宽度达28米。整座雕像用钢筋混凝土堆砌雕塑而成，重量在1000吨以上，屹立在驼峰山的擎天柱石上。





游戏里的耶稣山

最小的国家里有最大的教堂

梵蒂冈面积0.44平方公里（都快赶上天安门广场了），只有1400人人口，是世界上面积最小的国家，是一个独立的主权国家，由于四面都与意大利接壤，故称“国中国”。同时也是全世界天主教的中心，以教皇为首的教廷的所在地。圣彼得教堂位于广场的西南面，是全世界第一大教堂，总面积0.022平方公里，最多可容纳近6万人同时祈祷。堂内最右边的一座“圣门”，每隔25年的圣诞之夜，才能打开。影帝汤姆汉克斯主演的《天使与魔鬼》的开头就是这一壮观的一幕。







这一刻，上帝灵魂附体

圣彼得大教堂屋顶和四壁都饰有以《圣经》为题材的绘画，名人的作品数不胜数，最惹人注意的要数米开朗基罗的油画《创造亚当》，电影里的这一幕没有直接画上帝塑造亚当，而是画出神圣的火花即将触及亚当这一瞬间：从天飞来的上帝，将手指伸向亚当，正要像接通电源一样将灵魂传递给亚当。没想到上帝刚要灵魂附体的时候，“2012”来了，直接用一条裂缝将两人活生生的分开，“断电”后意味着从此没了亚当也就没了人类。







这条裂缝裂的真是地方

白宫 属于全体美国人的房子

白宫从前并不是白色的，也不称白宫，而被称作“总统大厦”。1792年始建时是一栋灰色的沙石建筑。但是在1812年发生的第二次美英战争中，被英国军队整个“泼了一遍红油漆”，战后这里又重新装修了一遍，漆上了一层白色的油漆。1901年美国总统西奥多·罗斯福正式把它命名为“白宫”，后成为美国政府的代名词。白宫是美国总统府所在地，由于白宫支出由全体纳税人担负，所以白宫的一部分在规定时间内向全世界公民开放，因此成了游人观光的热点。

黄石国家公园 一座世界的公园

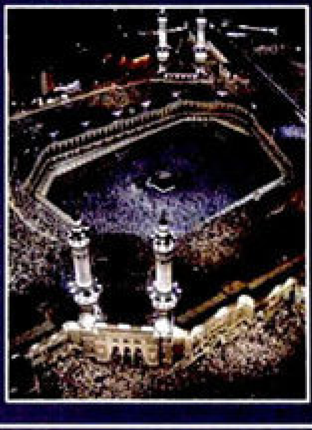
黄石国家公园是世界第一座国家公园，成立于1872年。黄石公园位于美国中西部怀俄明州的西北角，并向西北方向延伸到爱达荷州和蒙大拿州，面积达7988平方公里。这片地区原本是印地安人的圣地，但因美国探险家路易斯与克拉克的发掘，而成为世界上最早的国家公园。它在1978年被列为世界自然遗产。黄石河、黄石湖纵贯其中，有峡谷、瀑布、温泉以及间歇喷泉等，这里拥有陆地上最大数量的，种类也最多的哺乳动物，其中尤以每小时喷水一次的“老实泉”最著名。





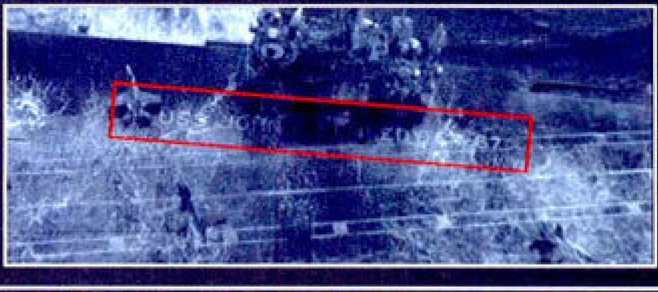
麦加大清真寺 五十万人的礼拜

麦加大清真寺，是世界著名的清真大寺，伊斯兰教第一大圣寺，世界各国穆斯林向往的地方和去麦加朝觐礼拜的圣地，可容纳50万穆斯林同时作礼拜。据《古兰经》经文启示，在此禁止凶杀、抢劫、械斗，故又称禁寺。圣殿克尔白在禁寺广场中央。克尔白是阿拉伯文音译，意思是“方形房屋”，圣殿又称天房（真主的房子）。圣殿采用麦加近郊山上的灰色岩石建成，殿高14米多。



肯尼迪号 武力象征砸了权力象征

电影中海啸推着美国的已经退役了的约翰肯尼迪号航母撞向白宫（导演还生怕别人不认识，硬是把舰名对了银幕足足维持了10秒），寓意是武力的象征“航空母舰”，毁灭了这个星球最强大的国家的心脏！不仅仅代表美国，我想这是大自然对我们人类的宣战！“肯尼迪”号以美国第35任总统肯尼迪的名字命名。1968年9月7日，“肯尼迪”号开始正式服役，当时它是一艘攻击型航空母舰，编号为CVA-67，到了70年代初期，它的编号改为CV-67。该舰2008年3月20日抵达封存场，在美国海军部长作出该舰最终处理决定之前，将在此进行封存。



如果真有2012，还有一年时间你会怎么过？
编辑短信 YBY01+怎么过，发送到 10669830123



贪睡猫：港漫老实说某猫看实接触的不多，究其原因可能是不知为何某猫一直对于武侠类作品不太感冒吧。记得那时候去哥哥家看得一套《超霸世纪》，哈哈，不过那时他一定想不到在几年之后对于动漫之道我会比他大大精通吧。说起港漫武侠就想起热血的剧情，众所周知的《钢弹G》如果说没有借鉴了港漫的话是打死某猫也不相信的。好了，废话不多说了，接着最近《风云II》电影的上映之风，就让我们来看看国产漫画的一只个性流派。







成也风云，败也风云 ——漫画《风云》

金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙。九霄龙吟惊天变，风云聚会浅水游。



着名漫画家马荣成先生于1989年开始创作的一部漫画大作，共三卷，出版时间超过了十年，深得读者的支持，以上两句诗词可以说即是漫画内容也是漫画本身的最好写照。而其中刻画的人物聂风、步惊云、“南麟剑首”断帅、“北饮狂刀”聂人王等等都在读者心中留下了深深的影响，而神兵利器绝世好剑、雪饮刀、英雄剑、天命刀均令FANS浑然忘我，投入其中。

可以说不管是是否看过港漫，《风云》的名字必定都会为你所知，在1998年改编成电影后，作品本身便开始登录在各类娱乐平台上。而当初改变自《风云》的游戏更是极其忠实原著，尽可能的还原的漫画本身的内容，并且作为国产第一部拥有伪3D的建模的武侠游戏掀起了当时极大的轰动。

之后在2004年港台播出的长篇电视剧也算是在电影之后，让广大不知晓漫画的爱好者们了解了不少故事的方方面面。而在2008年的国产动画《风云决》也是借助着《风云》极高的人气在当时轰轰烈烈造势的作品，不过有一些不同于原著，内容被彻底的中国化并且《风云决》中加入了原创人物傲决，至于是好是坏就由各位看官评论了。

不管你是从何种方式接触到《风云》，只要你拥有一颗浪迹武侠界的心，就应当来看看这一最最体现作者本身意识的原著——《风云》漫画。



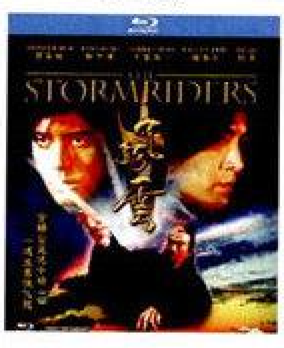




风云电影

《风云I：雄霸天下》

- 导演：刘伟强
- 主演：郭富城 郑伊健 杨恭如等
- 上映日期：1998年10月1日



依据香港漫画家马荣成所绘制的漫画《风云》为基础，再进行改编的电影作品。在当时称得上极端华丽的特效以及郭富城、郑伊健等当红的人气演员的加入，不仅使得《风云》这部电影家喻户晓，更使得《风云》分为中国最知名的港漫。

十年前，一生笃信命理的天下会帮主雄霸，派遣属下文丑丑专程邀请泥菩萨相谈，全因他有洞悉天机的能力。期间，雄霸得到泥菩萨的批命，批言指出他若想在武林中独霸天下，则必需找到两位关键人物，名字中一位有“风”一个有“云”，将是决定他上半生命运……

《风云II》

- 导演：彭发 彭顺
- 主演：郭富城 郑伊健 谢霆锋等
- 上映日期：2009年12月10日



时隔整整11年后的电影续集，是否预示着有一次的风云再起呢？当年的主演的依然未变，不过11年的岁月，是否廉颇老矣？

东瀛霸主绝无神为夺中土皇权，擒下一众武林人士逼其臣服，就连步惊云、聂风及武林神话无名连手，与绝无神对峙亦受重创。楚楚为救步惊云挡下重击而昏迷不醒，令步惊云心愧不已。为保江湖，聂风不惜以身犯险修炼魔功。期间，他遇上了生命中的另一至爱第二梦。

绝无神军队在迅雷不及掩耳之际，兵临城下再下一城，众人始料不及，而聂风为救第二梦却中途破关……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《神兵》系列

漫画状态：拥有十多部漫画的大系列（连载中）

作者：黄玉郎

内容简介：著名作家黄玉郎创造的一个经典系列，武侠界人士的所爱。



一百年前肆虐江湖的大魔头“玄天邪帝”重现人世，令中原武林掀起无尽的腥风血雨。正道武林盟主“南宫问天”乃“女娲女神”铸炼的天下第一神兵“天晶”的继承人，为了公义及私仇，挺身与“玄天邪帝”对抗！正邪不两立，代表“善神”的正义之“十神兵”及代表“天魔”之邪恶的“十魔兵”各遇其主，展开跨越神、魔、人三界的灿烂激斗，战情玄奇莫测，扣人心弦神兵可以分为三级：而其中第一级的便是天神兵！





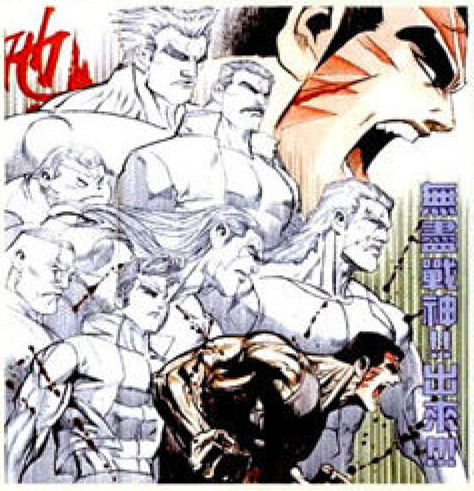
《海虎》系列

漫画状态：4部（已完结）

作者：温日良 邓志辉

内容简介：海虎乃海洋创作有限公司九四至九七年的作品。其中分为《海虎Ⅰ》、《海虎Ⅱ》和《海虎Ⅲ》，共3辑。海虎主编辑为温日良，主要负责编剧和分镜；又由主笔邓志辉绘画。海虎的故事题材属于科幻格斗。港产漫画以格斗漫画占大多数，当中又分为古装武打（例如神兵玄奇）、科幻格斗（例如天人）、现代格斗（例如李小龙）等等。而海虎则以“电流推动”、“磁场转动”的原理解释各个角色超乎常人的力量……







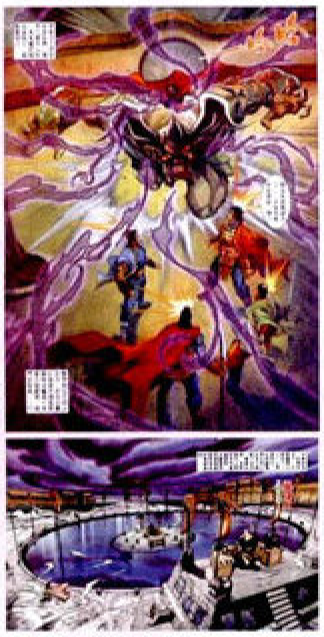
《天子传奇》系列

漫画状态：6部（连载中）

作者：黄玉郎

内容简介：《天子传奇》是玉皇朝集团成立以来的第一部漫画，前十三集是由黄玉郎及黄易共同编剧，创刊号首日于香港上市就狂卖数万本。同时也在大陆与另一作品《超霸世纪》一通发行。作品讲述了在中国历史长河中那些拥有改朝换代，救民于水火只能的“超人”天子。黄玉郎个人表示，寓高深的武术招式、政治思想与形而上恋情于一体的天子传奇《姬发篇》，是由封神演义而来的，那些特立独行、各具特色的人物，启发了他的创作灵感。





《火凤燎原》

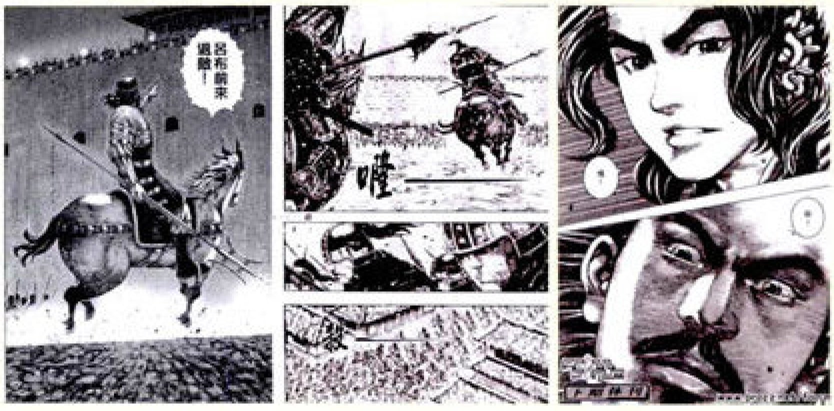
漫画状态：300话（龟速更新中）

作者：陈某

内容简介：如果你喜欢三国，就不能错过这部漫画，这不仅是一部壮丽和详尽的三国漫画，更是不同于那些日本所创造的神神鬼鬼的三国漫画，而是由中国人陈某说创造的属于中国人的三国故事，而唯一的缺点还是……更新的太慢了……



在汉朝末年，朝廷积弱，天下四方群雄并起。其中有一支自称“残兵”的暗杀部队。人们只知道他们的首领是一位独眼人，还有被他们盯上的猎物没有一个是可以逃脱的。其时董卓挟天子以令诸侯，又有战神吕布为其征讨，但吕布的真正目的是……



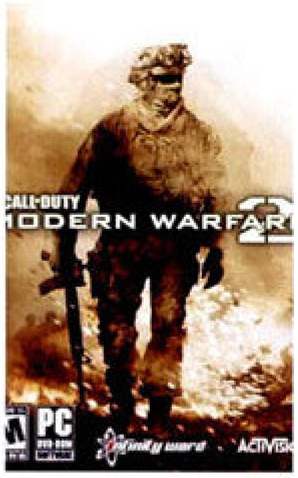
毛师傅攒机谈

让自家电脑配得起《现代战争2》

以前的《攒机月月谈》广受读者们的好评，对于相配电脑却又不知道把钱丢哪的人来说这个栏目将会是你们的福音，这次毛师傅接着双周刊改版的机会冒出来抢抢风头，在将来的日子里配合现今热门游戏为大家免费攒机方案，并且希望大家所能承受的价位上多发短信过来。

硬件配置要求

	游戏最低配置	游戏推荐配置
CPU	Intel(R) Pentium(R) 4 2.4 GHz 或 AMD(R) Athlon(TM) 64 2800+ 处理器 或任何1.8Ghz Dual Core处理器	2.4 GHz dual core以上
内存	512MB	1024MB
硬盘	16GB Hard Drive Space	16GB Hard Drive Space
显卡	NVIDIA(R) Geforce(TM) 6600 以上或 ATI(R) Radeon(R) 9800Pro以上	3.0 Shader Support Nvidia Geforce 7800 以上或 ATI Radeon X1800 以上



与《COD6》并肩作战 华硕推出冰翼版GT240

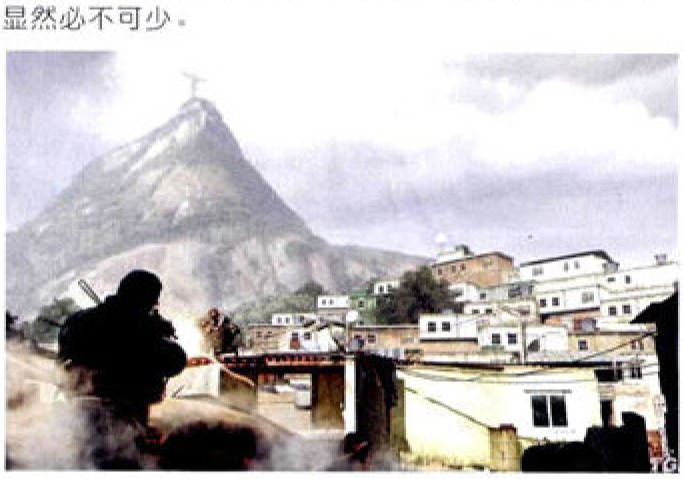


别看"个子"小，性价比绝对高

随着第一人称战争射击游戏《使命召唤6：现代战争2》（以下简称COD6）全球各地频频打破销售记录，首周五天的销售额已突破5.5亿美金，这样的成绩甚至横扫了电影与出版界的销售记录。一款如过山车一样充满了惊险刺激的射击游戏。它时而用节奏快到令人窒息的紧张追逐战将你甩上高空，时而又用稳扎稳打、步步为营的狙击战把你抛至谷底，而且游戏的流程长度基本跟《使命召唤4》保持了一致，所以带来的乐趣总是那么短小精悍，却叫人回味无穷，玩家所需要做的是迎接一场即将袭来的高科技跨国战争。

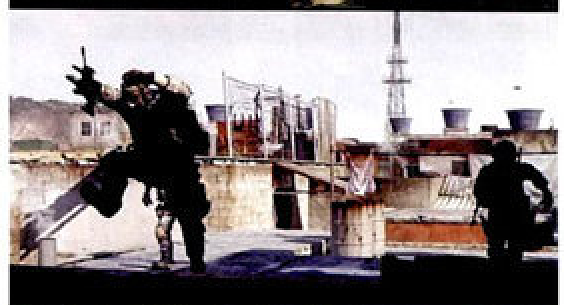
COD6不仅是玩家们期待以久的一款史诗级游戏大作，还令玩家们置身于一场轰轰烈烈完全真实模拟的现代战争游戏中。使命召唤系列游戏每部作品都充分融入好莱坞电影的最新特技镜头，所以对于很多玩家来说，玩这款游戏就像在拍二战电影大片，尽管如此，它对配置的要求并不是想象中的高，只要是主流的DX9/DX10显卡都能很好运行起来。但是玩过该游戏的玩家不难发现，在很多激战场景下产生的烟雾特别多，再遇上高分辨率设定，低端显卡、集成显卡根本抵挡不住，一块主流显卡显然必不可少。





几乎与COD6同时发布的NVIDIA GeForce GT200系列芯片，主要面对的是中低端主流市场用户。用以替代目前NV市场上最为重要的GeForce 9600系列显卡，成为新一代主流显卡。价格在大多数玩家都能接受的情况下，NVIDIA GeForce GT200是比较适合用来玩COD6的一款显卡。作为AIC的核心合作伙伴，华硕也在第一时间发布了NVIDIA GeForce GT200系列的产品。其中一款采用了GeForce GT240核心，型号为华硕ENGT240/DI/TC1GD3/A；GeForce GT240核心采用40nm制程工艺支持DX10.1特效技术，核心频率为550MHz，显存频率2.0GHz，显存采用了三星1ns高速显存颗粒。







作为华硕旗下的显卡，这款产品秉承了4U金牌品质的理念，选用了高品质全封闭电感，能够有效降低电能损耗和减轻EMI的干扰。整块显卡选用了优质固态电容，具有更低的等效串联电阻值，有效降低能量的损失；还具有耐高温、长寿命的特点，可以保证显卡在长时间运行于高温环境下依然能稳定。在细微之处，华硕也力求做到精益求精，显卡的接头部分华硕显卡加入了独有电磁防护罩可以减少高达66%的EMI电磁影响，给玩家带来更清晰画面的同时，有效隔绝电磁辐射对人体的伤害。

华硕ENGT240/DI/TC1GD3/A显卡的散热器采用了华硕特有的"冰翼"版，这款散热器具有低噪音强散热的特点。风扇采用的是华硕特有的防尘设计，能有效延长风扇的使用寿命。风扇的散热片采用大面积鳍片设计，加上华硕独特的风罩设计到达高效引导热流的作用，比同类产品散热能力强劲10%。

文：SKY　　美：小米



地狱狂蛇，随时出击斩杀对手

Razer（雷蛇） Abyssus 地狱狂蛇将极大程度的提升玩家游戏的紧张刺激游戏体验，更给热衷激烈刺激的游戏玩家带来本性回归的竞争优势，成为游戏玩家战场上的制胜武器。采用双手通用三键设计融合我们全球领先的技术，保留回归竞技的本性功能，削减华而不实的成本。

《魔兽争霸3》世界冠军，魔兽界巨星李晓峰“Sky”说“像《魔兽争霸3》这样的即时战略游戏，关键在于连续不断的爆发式移动鼠标来触发命令。除此之外，完美的追踪能力也是我之所以使用雷蛇游戏鼠标的原因，雷蛇地狱狂蛇给我完美的重量平衡感。对于那些想要一个基本鼠标并获得不俗表现的入门玩家，没有比地狱狂蛇更好的选择了。雷蛇地狱狂蛇架起了入门玩家与骨灰级玩家之间的桥梁，赋予你信心让你发挥所有的潜力进行战斗。”对操作要求颇高的即时策略都能应付，何况是COD6。

COD6攒机方案

本次攒机截至日期2009年12月7日

COD6初级入门机		
CPU	AMD Athlon II X3 425	540
主板	微星 770-C45	688
内存	威刚 万紫千红 DDR3 1333 2G	298
显卡	华硕EN9600GT/HTDP/512MD3酷翼版	649
硬盘	希捷 500G SATA2 16M(7200.12/ST3500410AS)/单碟	345
显示器	AOC 919SW	799
光驱	先锋DVR-118CHV	189
机箱、电源	牛头 酷牛NT0600	140
音箱	漫步者 R101T06	118
键鼠	雷柏 1800 无线键鼠套装	99
总计	3865元	

COD6中端畅玩机		
CPU	Core 2 Quad Q8200/盒装	980
主板	微星 P43-C51	699
内存	金士顿 DDR3 1333 2G x2	570
显卡	华硕冰翼版GT240	799
硬盘	希捷 500G SATA2 16M(7200.12/ST3500410AS)/单碟	345
显示器	AOC 2391V	1099
光驱	先锋DVR-118CHV	189
机箱、电源	自选机箱+康舒 IP Power 430	450
音箱	漫步者 R101T06	118
键鼠	雷柏 1800 无线键鼠套装	99
总计	5348元	

COD6高端疯狂机		
CPU	Intel 酷睿i5 750(盒)	1380
主板	微星 P55-GD65	1399
内存	金士顿 2GB DDR3 1333	280
硬盘	希捷 1TB 7200.12 32M(串口/散)	590
显卡	微星 N260GTX-T2D896-OC	1199
光驱	LG DVDRW GH22NS50	190
显示器	三星 P2370	1685
机箱	金河田 竹画	299
电源	航嘉 多核F1	791
鼠标	Razer 地狱狂蛇	299
键盘	Razer Aurantia 橘仓金蛛	399
总计	8511元	

主流四核破千元



高频双核的优势是建立在单、双线程的基础上，此时四核CPU有2-3个核是空闲，没发挥其真正威力。现在对多核优化的软件已较为普遍，将来对多核优化的游戏也会更多，双核四核在游戏中的差距会缩小，甚至会出现低频四核反超情况。因此在选购主流千元CPU时，从综合性能考虑，更推荐四核Q8200。



785G热销 带动DDR3

金士顿2GB DDR3-1333内存品质上乘，尔必达（ELPIDA）原厂芯片拥有很好的超频潜力，可谓是超频与稳定兼得，非常适合高端用户选购。

内存选购小技巧

从外观下手：一些大的品牌，则还会在内存PCB板之间覆盖铜箔，这也是大品牌成本更高的原因。以下图的宇瞻内存为例，绿色PCB板上“6”的数字代表覆盖到了第六层PCB板，而内存颜色较为翠绿而非墨绿色的部分则表示覆盖了铜箔，保证了内存拥有更为良好的电气性能。

兼容性问题：首先要确认双通道混插是否正确，是否在同色插槽插同规格内存。如果确认双通道混插没有问题，接下来可以通过升级主板BIOS来解决。如果还是不行，就可能是因为你所购买的内存与主板之间产生了兼容性问题。

关注服务和防伪：购买内存产品一定要注意防伪和售后服务的问题。就防伪来说，不同品牌的防伪体系各不相同，一般都采用目前市场上金士顿的假货较多，消费者可以选择一线防伪功夫做的比较到位的品牌，而且注意防伪标贴是否有破损或者已经被刮开的情况。

本栏目图片由新浪独家提供 sina

本栏目内容不代表本杂志观点

活在没有BT的日子里

网络一直以来是我们获取各类资源的手段，曾几何时原本只是悄悄流行的“BT下载”盖过了传统网络资源获取方式成为了广大网民的首选。各大BT门户网站纷纷成为一道网络标志，由此在各类合法或者违法资源可以方便获取成为中国网络特色的同时，对于资源版权的麻木也在不知不觉中融入了我们的意识。

2009年末，网络的大规模整治开始，最先离开网民们网络生活的就是那些BT门户站，这究竟是维护了正版的权益？还是不分好坏的随意封杀？抑或是不了解中国网络事情的广泛条款？与网络息息相关的我们不妨来说说自己的心理想法。而本期也邀来了大家所熟悉的肥龙参与到讨论之中，不管你是关心网络也好，喜欢肥龙也罢，都应该在这里驻足一下。

“向电驴同志遗体告别”

——肥龙说事



日前，日均访问人数为25万的国内知名BT下载网站“BT中国联盟”，因未办理《信息网络传播视听节目许可证》被关闭。国内另一家知名BT影视下载论坛“悠悠鸟影视论坛”近日也宣布整改转型，BT下载服务将逐渐屏蔽。更有媒体借“广电总局内部工作人员”透露，广电总局将于本月11日展开下一批非法视听站点的备案取缔工作，“影视帝国”、“猪猪乐园”、“圣城家园”等200多家视听服务站点与论坛都可能被关闭。

从网上下载电影看，这成了很多年轻人生活中不可或缺的一部分。但近日“BT中国”被关了，悠悠鸟要转型了，12月9日，被500万网民形象地称为电驴的VeryCD突然打不开了。

网友评论

感觉就像得到一个老友突然辞世的消息，噩耗啊！对于像我这样生活极度乏味枯燥，谈不起恋爱，买不起房，结不起婚，兜里的钱不够的单身汉来说，全部的娱乐资源几乎都来源于电驴啊！



事件起因：12月9日，电驴突然打不开了，在故障后很快便发布公告，称“服务器所在机房线路大面积故障，初步预计12月10日中午12点前就可恢复正常访问。”接着，网上风传其因缺乏《信息网络传播视听节目许可证》而被关闭。在此之前，不少网民就听说了“月底关站”的消息，开始抢购硬盘疯狂下载，希望抢在关站之前把自己喜欢的影视作品收藏进电脑硬盘。由于下载人数众多，导致不少冷门资源变成了热门资源。而一些安装了电驴的个人电脑运转速度也变得缓慢，因为自己电脑里的资源正在被大量用户共享下载。



对于电驴的故障停机，不少用户开始自发地在各大论坛上表示默哀，还有人自发组成虚拟的“电驴治丧委员会”，不仅为电驴写悼词，纪念文，还为近期陆续关停的BT网站创作了歌曲、制作视频以示怀念，打出鲜明的口号：驴子君，一路走好。

分析人士称，电驴能否继续为网友提供影视下载服务，取决于它能否获得广电总局要求的《信息网络传播视听节目许可证》。电驴正在申请办理这个证件。如果不能及时取得证件，仍有可能在下月关停。

上期话题

“想要玩游戏自然就去买”，但是曾几何时这个理所当然的事情反而在我们现有的游戏环境下变得淡薄了。你“买”过游戏吗？你想要“买”游戏吗？对现在的我们来说“买”游戏就有这么难吗？

读者短讯精选

虽然平时打得游戏基本都是下载的，说起来这个还真不好意思，不过那时的《轩辕剑》、《仙剑》可都是买回来的，国产的游戏总要支持。

——短讯读者

觉得好玩的游戏我就买，“暴雪”的游戏一直支持，现在正攒着钱准备入手《暗黑破坏神3》呢！就等跳票王什么时候出游戏了。

——短讯读者

老实说到不是我不想买正版，但现在有些正版买起来实在不方便，想玩个游戏还要千山万水的去网购，有那么几次可以说是有“爱”，可时间一长谁消磨的起？

——短讯读者

其实现在BT和盗伪泛滥是我国这不伦不类的时期的必然发展产物，挨到和美国佬一样生活水平时，我想大家都不会在乎那些钱而去买盗版的。但咱也要有危机感，不能让单机在这里绝代。

——读者来信

关键现在许多代理公司也不怎么努力，就像上次那个民间汉化的热门话题，现在众多官方代理汉化的品质实在叫人汗颜，买了——起品质让人难受，不买——又觉得对不起游戏公司，正宗的鸡肋。

——读者来信

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

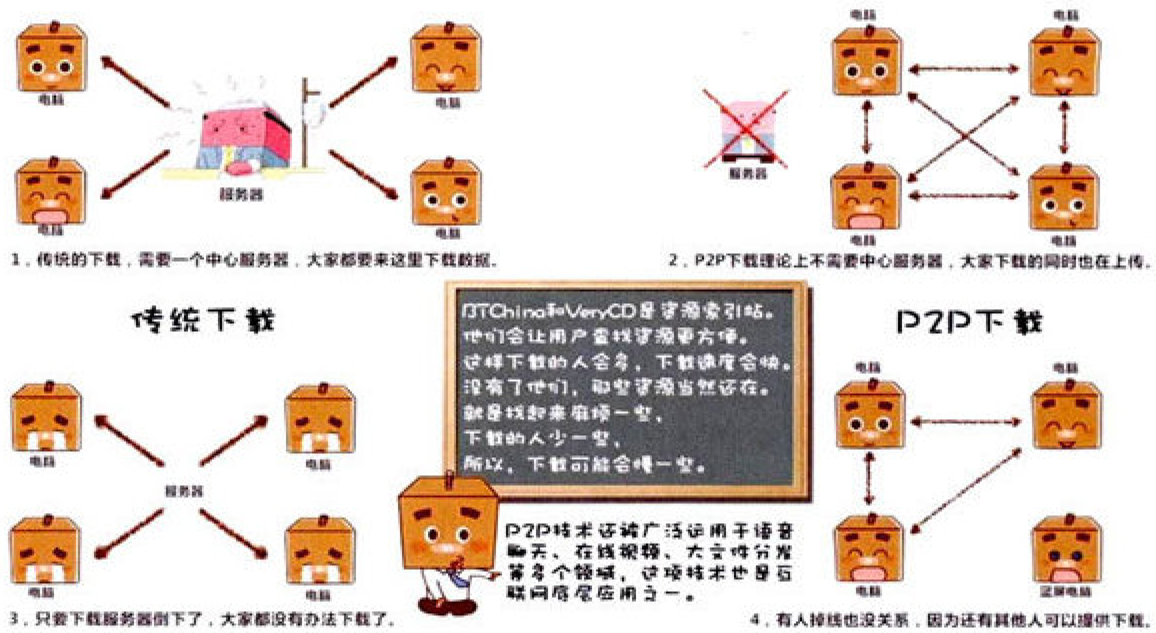
网友评论

从电驴上获取的国外大片往往会比国内院线上映的时间要早，很受影迷欢迎。网上的国内大片虽然滞后于影院，但这毕竟不需要花钱啊，非常适合收入偏低的年轻人。很多国外大片在国内的院线上映，往往遭受“剪刀手”的删减，情节往往不过瘾，用电驴则能下载到完整的粤语版本，资深影迷非常喜欢这一点。如果电驴不能及时拿到证书而被关闭，那会很遗憾，但相信网友还会有别的办法，比如设置代理服务器等方式来获取资源，不过是从地上转入地下而已。

肥龙评论

文化部等相关部门在年底掀起了整治网络的热潮，广电总局整治BT下载，而文化部也开始整治网游市场，很多网游已经被干掉了。从这些事上来看，虽然我们失去了一些“免费”的乐趣，但是从长远的观点来看，我认为暂时的阵痛是可以忍受的。对于知识产权的保护我们一直做得不够，盗版、免费下载虽然方便了用户，但是却毒害了产业。《使命的召唤：现代战争2》在国外卖了几百万套，在国内能卖几套？一套就够了！但是我们有几百万人能玩！为什么我们的影视、网游、单机游戏……要落后别人那么远？我们在享受了那点免费的甜头的同时，却失去了整个产业。我宁肯花点钱来购买更好的产品质量和服务。不花钱就想享受服务？哪里有那么好的事？你看我们玩的免费网游花的钱少了么？不过是给无良厂商更多投机的机会罢了。这年头，谁比谁傻啊？

小编语：幸好到截稿为止，电驴站终于办证得以释放，又能够再一次为网民们提供资源共享。



灭了BT，活了谁？

——路过的购碟者

BT被封，这对吃了那么久“白饭”的下载一族可以说是2012提前到来，玛雅人也不给个提示，早知道我就买上几十个1T硬盘把整个BTchina网的所有东西都存起来。现在好了，不让“要饭”，还让我们怎么活？装宽带还有什么意思。上帝再一次诠释了什么叫“世上没有免费的午餐”。

Bt也真是，做“善事”低调一些嘛，这些属于地下工作，硬是要放在台面上来做，上帝已经睁一眼闭一眼了，还要整天敲锣打鼓的标榜自己，生怕别人不知道似得。要知道抢人饭碗如杀人父母，那么多年，有多少商家面临破产，有多少小贩被迫关门，这一回还不把所有仇给报了，大家都纷纷表示：“由于广电部门的整治，版权环境受到了清理。因此公司应该会投入更多的钱去引进一些热门剧集。”、“希望广电还可以再狠一点。”，好一副骂死人不偿命、痛打落水狗的气势。



BT被封后，其效应很快就波及到从事非法盗版的生意。这不笔者楼下的小贩刚收到消息，马上做出了回应，盗版盘一下子涨了2、3元，一张D9 DVD的价钱从9元一张一下子涨到了12元一张，一边卖一边还露出会心的一笑，记得上次看到这种笑容还要追溯到5年以前。



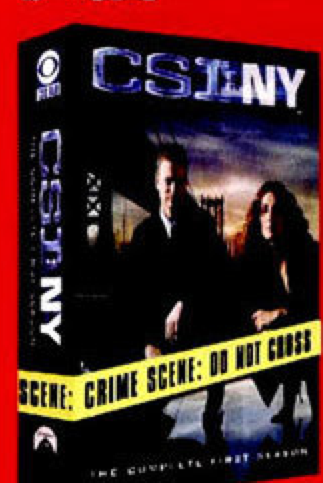
中国最大的BT下载站，综合了影视影像、游戏和各类资源的分流下载，但是在2009年的12月6日，该站的国内服务器无法登入，没多久之后处于外国的服务器也变得豪无音讯，从此中国最大的BT资源站就这样离开了我们，对于网络资源一直处于拿来主义的网民，可以说受到了重大打击。



电驴（VeryCD站）

对让不是用BT获取资源的下载方式，不过确是另一个获取资源的便利手段。作为综合性资源的网站，VeryCD自然也难避风头，终于在2009年12月9日的暂时性的离开了网民。不过就在不久后，获取视听证的VeryCD站又一次的开张了，看来“证”在中国确实重要性不可比拟。

伊甸园



国内重要的美剧、英剧下载点，但是却在相当早的时候就淡出了各位一直追捧美剧网民的视线内，对于国内无引进，现在也失去了获取资源的美剧，相信要有很长一段时间后才会和我们见面。

第九茶坊

是生存还是毁灭？

——曾经做过版主

很久很久以前，网络并不是那么发达。那时候，用小猫拨号上网的我们，面对一分钟零点几KB的速率和一小时2、30块钱的上网费，盗版是我们唯一获得各种娱乐资源的渠道。于是，乌鸦乌鸦叫，盗版盗版逃，屡禁不止抓了又抓的盗版小贩们就成为了音像制品出版业的公敌。“国产游戏的死就是由于盗版太多！”“中国电影没人看就是由于盗版！”“国内流行歌曲越写越差就是由于盗版！”

随着时代的发展，我们从拨号小猫进化到了ISDN，面对30K/S的下载速度与150块钱包月，开着网际快车用网络蚂蚁下载着自己喜欢的MP3，而0day的FTP成为了我们的圣地，拥有一个0day的FTP账号成为了一个菜鸟进阶成为冲浪老手的标志。0day，也因此成为了国内外出版商新的全民公敌。“国产游戏的死就是由于0day导致大家都去玩外国游戏了！”“国产电影没人看就是由于0day导致大家都去看好莱坞电影了！”“国内流行歌曲越写越差就是由于0day了没人买CD录音带了歌手都回老家结婚了！”

宽带时代很快就来到了我们身边，200K/S的下载速度你都不好意思和人打招呼，BT、电驴和在线视频又一次的站在了时代了风口浪尖上。“电脑/电视/掌机/手机/网络游戏的死就是由于BT/电驴/以及等等导致没人买游戏了！”“国产/好莱坞电影没人看就是由于BT/电驴/以及等等没人上电影院了！”“国内外流行歌曲越写越差就是由于BT/电驴/以及等等没人买CD了歌手都回老家结婚了！”

谁的末日？也许我们都该清醒一下

——一位曾经的BT使用者

BitTorren或者叫BT亦或是比特流。好吧，不管这玩意叫什么但可能这项技术大多数网民都接触过或者使用过。你或许从某个站点下过某些你是用批判性的眼光来看的那种片子，又或是从某个站点来下一个新的游戏大作。BT的崛起仿佛是互联网的春天，大批大批网民开始从各种渠道或者是BT种子站点获取数以千兆记的电影、游戏、音乐。但从来没有人想过一个问题，或者是说中国的网民们从来没有想过这些免费的资源伤害了谁又让谁获了利。

12月4号中国最大的BT种子下载站BTCHINA正式关闭，并且声明可能暂时不会重开。

网络上一片惊呼几乎人人哀声载到。好吧，这或许的确是个末日。但作为网民的我们什么时候考虑过这事情是迟早要发生的？我们曾几何时考虑过游戏公司、电影公司、唱片公司的利益？而现在只是仅仅的关闭了某些站点就引得如此轩然大波。那么如果哪天中国的法律也随了欧美的大流加一条下载未授权文件属于违法行为呢？各位网民们是不是要去拆最高法院的高墙了？BTCHINA封了日子还是要过饭还是得吃，BT下载始终是我们国家聪明的网民们得到我们想得到的资源的为数不少的方式中的其中之一罢了。譬如说某个著名游戏论坛为了增加人气增加了FTP下载功能，只不过下载的流量需要用你在这个论坛发帖子而得到的金币来换取罢了。但谁又知道这著名游戏论坛指不定那天会卖论坛金币呢？也许你会觉得这种方式很眼熟在你批判性的下那种片子的时候是见过很多次了。可悲的不是我们的国家对网民利益的不尊重也不是网民对版权意识的淡薄。而是双方都并没有尊重对方的权益，如果我们国家对进口游戏或者进口电影的管制能在开放一点，如果我们的网民对版权意识在深化一点结局会是怎么样？很可惜这都是老生常谈，这些话说实话连我们家门口二大爷都不想听。



音像制品出版业的生存还是毁灭？

这，与BT有什么关系！

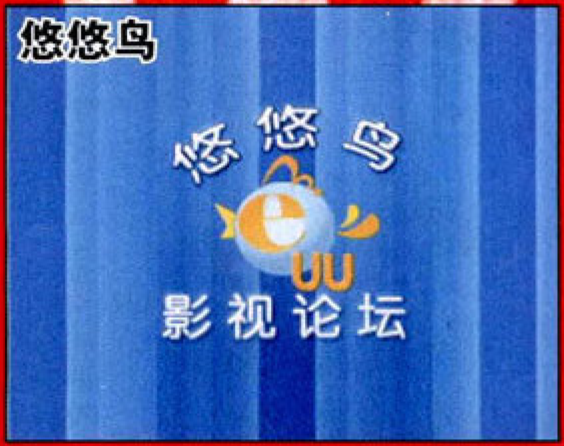
参加短信问答获小编签名正版游戏

对于此次全面封杀BT的做法你是否觉得妥当？

A.这样做比较好　　B.这样做太片面

网络确实使对每个人来说都离不开的现代化产物，虽然中国的网络发展确实走上了一条较为特殊的道路，而对于每天沉浸于网络世界的你有着什么样认识呢？欢迎你将你的意见通过短信“YBY01+（A或者B）+自己的想法（50字左右，可以不写）”到10669830123，每条咨询费1元/条，或者以信件的方式来表述你对于这个网络世界的想法。

悠悠鸟



国内重要的影视娱乐论坛，所以自然也难免封停的命运，在早先关闭网站的公告中便提及的此网站的名字，随着伊甸园，BT联盟一起进入了BT网站的历史册中。

贪婪大陆



虽然历经过重大变故，不过贪婪大陆依然是国内动漫爱好者会去的ACG资源的重要网站，称得上的中国AGC文化的门户，不过这一网站也在较早的时候便停止了BT下载页，可以说的国内动漫爱好者的重大损失。

动漫花园

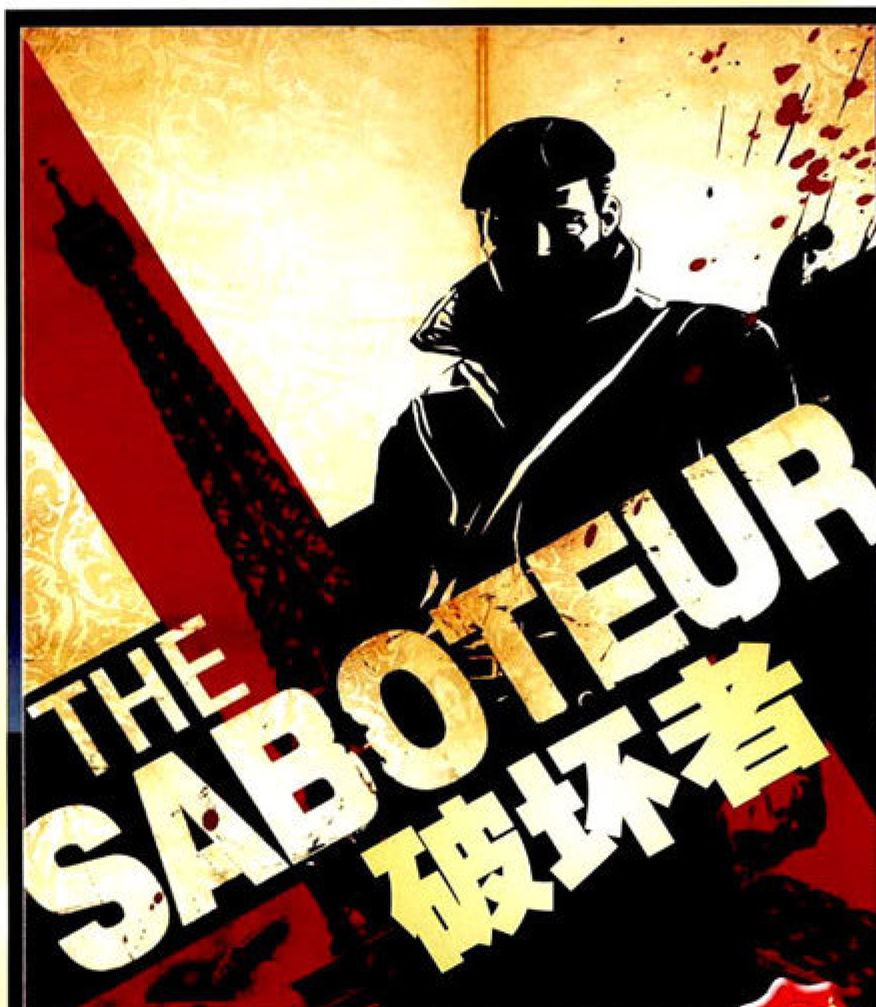


国内另一个重要的动漫BT站，不过该站也在12月14日正式关闭了BT下载页面，至此可以说国内的大型ACG BT站已经全数离开了动漫爱好者，不知道是否会因为这一次的冲击让国内ACG众进入冰河期呢？

编：贪睡猫 美：哈秋

汉化 transfer station 中转站

随着本次《使命召唤6：现代战争2》汉化的出现，可以说是造福了广大军事玩家啊。虽然这游戏确实不错，不过相比较而言什么时候《龙腾世纪》的汉化才能出来啊，某猫对此可真的是关注万分啊。具体的补丁详情请去电攻论坛http://www.pcgg.com.cn/bbs/查看。同时继续感谢那些无私奉献给我们所带来的汉化包的的汉化小组们。

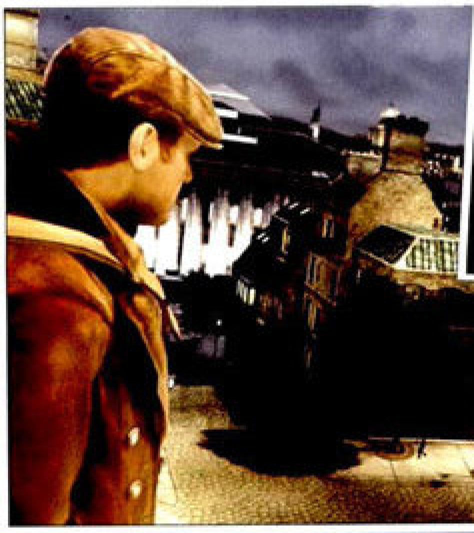


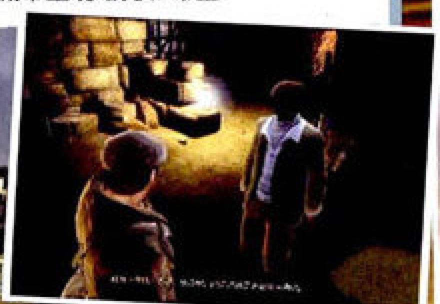
汉化小组	3DM	汉化质量	★★★★
游戏类型	角色扮演	完成日期	2009年12月

全部汉化

《破坏者》（The Saboteur），又译《太保煞星》，是一款由Pandemic工作室开发的动作游戏。游戏出版商美国艺电将于2009年12月8日在全球发布游戏的Xbox 360、PS3、PC版。

《破坏者》设定在第二次世界大战时期纳粹占领下的巴黎城。玩家在游戏中扮演一名对纳粹充满仇恨的赛车手，在英法两国情报及反抗军组织的协助下，从事各式反抗纳粹的行动。玩家需要凭借自己的努力，通过给纳粹措手不及的打击，激扬巴黎市民的斗志，让城市重现曙光和希望。







汉化小组	3DM	汉化质量	★★★★
游戏类型	策略类	完成日期	2009年11月

全部汉化

《信长之野望 天道》是继《信长之野望 革新》之后，睽违4年的老牌历史模拟游戏《信长之野望》系列第13代新作，玩家将扮演活跃于日本战国时代的群雄其中之一，通过内政、战争与外交等手段来统一全日本66国。

本作作为信长野望系列4年久违的新作，在保留原先实时系统的基础上，导入了用道路连接城池和村落之类的据点等大幅度提高国家机能的新系统。游戏的设计不仅要求玩家通过征战夺取领地，同时也要求玩家尝试更富有战略性的国家建设。





汉化小组	游侠·天邈汉化组
游戏类型	第一人称射击
汉化质量	★★★★
完成日期	2009年11月

全部汉化

《使命召唤：现代战争2》的故事将延续前作《使命召唤4：现代战争》结束的后几年，俄罗斯又再次陷入政治上的纷扰不安。伏拉米尔·马卡洛夫（Vladimir Makarov）这位和伊姆兰·扎哈夫（ImranZakhaev）恐怖组织有关连的粗暴领袖，策划了一连串即将危及世界安全的阴谋。

而在前作中绰号为“肥皂（Soap）”的麦克塔维许（MacTavish）中士，现在已经晋升到上尉了，他仍继续在为“英国特别空勤团（SAS）”效力，其合作单位是美国海军之“海豹突击队（SEAL）”，同时他还带领着一支“141特战队”（Task Force141）。在经历一连串可怕的恐怖攻击事件后，他将继续带领这支特战队出动前往俄国，以解除当地危急的情势。

而根据消息，3DM的汉化补丁也将于近期发出，各位可以根据自己的喜好来进行选择。



使命召唤6：现代战争2



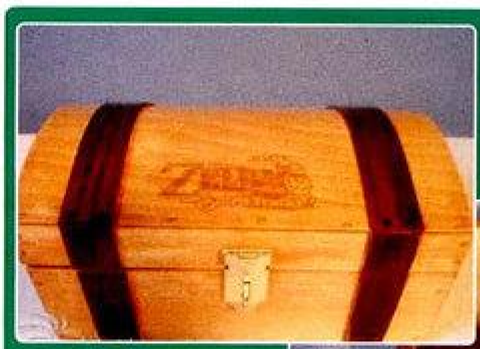


新闻地带

《塞尔达传说 灵魂轨迹》木盒特别版公布

继之前8月份的《雷顿教授与恶魔之箱》的木盒子包装之后，临近发售的《塞尔达传说 灵魂轨迹》也将推出木盒子包装版，看来北美任天堂已经找到了一家非常乐意合作的木制品批发商。

这次《塞尔达传说 灵魂轨迹》的木盒子包装可谓相当有意思，采用了《塞尔达传说》系列游戏中经典的宝箱外型，而且里面还装备了发音器来完美再现游戏中打开宝箱的欢乐音效，让玩家亲身体验林克开启宝箱时的非凡感觉。



白色的发音器能让你感受原作中开启宝箱时的感受。



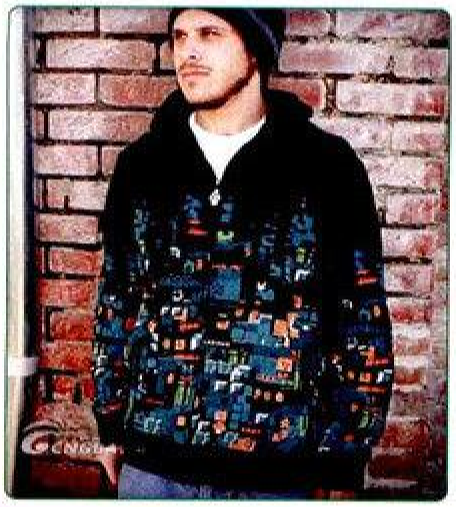




箱子里面除了《塞尔达传说 灵魂轨迹》的游戏本体以外还赠送了一个木制的火车汽笛以及印有林克图案的T恤一件，诚意满载。

马里奥关卡主题T恤发售

近日有一外国服装店推出了印有《超级马里奥》关卡场景的有帽长袖T恤，除了场景本身以外还有各种敌人和金币，拉链上的蘑菇则起到了画龙点睛的作用，不过如果换成是马大叔拉链的话估计效果会更好。





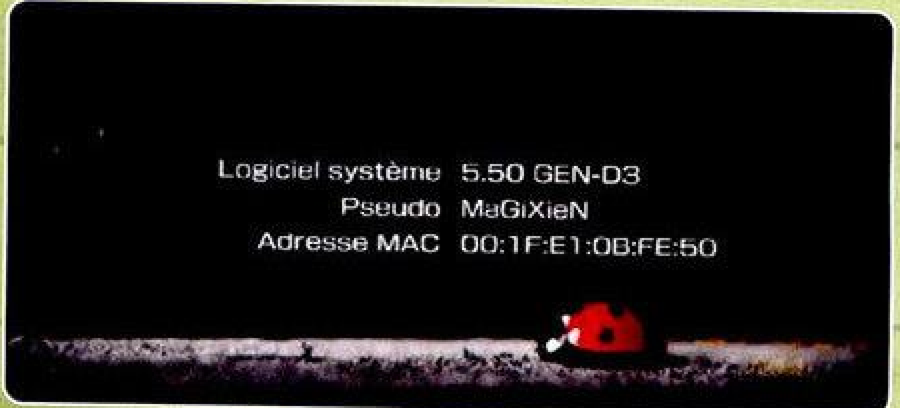


5.50GEN-D3/5.03GEN-C 延迟发布

早上的时候PSP GEN小组发布了他们最新的5.50GEN-D3（PSP1000/2000非V3）系统运行《机动战士高达：高达VS高达加强进化版》的截图，并且表示不出什么特殊情况的话5.03-C系统（PSP3000/2000V3）对新游戏的兼容性和5.50GEN-D3是一样的。

也就是说PSP1000、PSP2000还是PSP3000的自制系统用户都将可以玩上GVG，想必现在很多玩家已经迫不急待的期待新系统的到来了，不过GEN小组请大家再稍等一下，软件很快就会发布。

也许是考虑到目前6.00及官方系统以上限制并且采用最新加密方法的游戏只GVG一款，虽然5.50GEN-D3可以运行GVG但不能表示可以完美的运行最新的加密游戏。再加上早上的时候GEN小组的重要成员人员yoshihiro也表示正在修复一个系统文件。或者是其它一些原因导致最新系统的发布延迟。总之大家耐心的等待着GEN小组带来的稳定的自制系统吧。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2U.com.cn 兔友网

NDSL新游戏

雷顿教授与魔神之笛

游戏类型：解谜小游戏集合
发行厂商：Level-5
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年11月26日
推 荐 度：★★★★★



《雷顿教授与魔神之笛》是原创AVG大作雷顿教授系列新三部曲的第一作。游戏的故事发生在《雷顿教授与不可思议之镇》的三年前，故事主线围绕着传说中会毁灭世界的魔神之笛而展开，玩家要通过解谜一步步进行摸索，最后弄清整起事件的真相。本作在游戏的构成上和系列前作相同，均以欣赏优秀的剧情和解开丰富的谜题为卖点。

料理妈妈3

游戏类型：模拟烹饪
发行厂商：Tatio
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年11月26日
推 荐 度：★★★



人气料理动作游戏《料理妈妈》系列最新作三代，在这次游戏中，将对应NDS主机的触控笔操作，让玩家们来切割食材，或是对食材进行烹饪炒炸，做出各式各样华丽的料理，让玩家们可以来体验料理制作的流程乐趣。

强袭魔女：青空闪击战 奋战的新队长

游戏类型：战略游戏
发行厂商：Russel
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年11月26日
推 荐 度：★★★

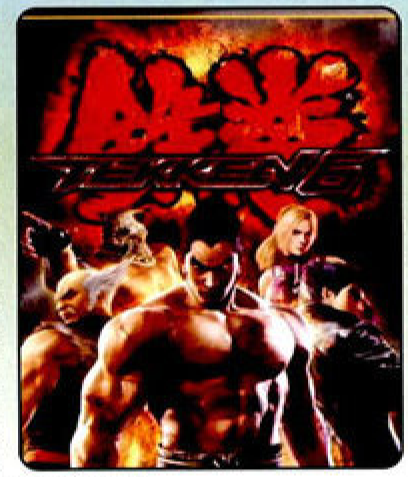


在动画、小说、漫画等均有名气的《强袭魔女》系列游戏将登陆NDS，游戏类型为战略游戏。本系列所描述的是被称为“魔女”并具有魔力的少女们，使用飞行单位“强袭飞行器”与迷之敌人进行作战的故事。本次DS版方面的游戏将是描绘这次作战过程的战略游戏，游戏会以除主角以外全程语音的方式进行。

PSP新游戏

铁拳6

游戏类型：3D对战格斗
发行厂商：Namco
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年11月24日
推 荐 度：★★★★★



PSP格斗大作：《铁拳6》目前预定2009年11月底在北美地区发售，新作将会收录多种迷你挑战任务，并且支持PSP的Ad Hoc无线网络模式，可支持2至4名玩家联机对战游戏。对于有喜欢《铁拳》系列游戏的新老玩家们不可错过这款大作。

梦幻之星 携带版2

游戏类型：动作类角色扮演
发行厂商：SEGA
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年12月3日
推 荐 度：★★★★★



由PSP掌机独占的RPG角色扮演大作，游戏将会收录多种迷你挑战任务，并且支持PSP的Ad Hoc无线网络模式，可支持2至4名玩家联机合作游戏。同时官方的在线模式中还可以进行任务的下载和各种更新。对于有喜欢《梦幻之星》系列游戏的新老玩家们千万不可错过这款年底压轴大作。

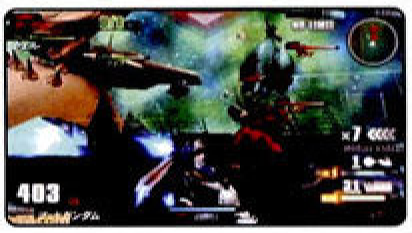
机动战士高达：高达对高达Next Plus

游戏类型：动作游戏
发行厂商：NBGI
汉化程度：未汉化
发布时间：2009年12月3日
推 荐 度：★★★★



本作是日本NBGI移植自当红大型街机动作对战游戏：《机动战士高达：高达对高达NEXT》，是系列最新作。PSP版承袭大型街机版最新内容与系统，并添加众多的掌机版原创要素。同时还将会收录多种迷你挑战任务，并能利用PSP的Ad Hoc无线网络4人联机游玩。对于有喜欢《高达》系列游戏的新老玩家们千万不可错过。







Mall of Horror 僵尸商场

背叛还是成为僵尸的餐点？这里没有朋友，只有死人！



城市一片狼藉，大量的丧尸正在涌入你们藏身的商场，只有把身边的人推出去才有生机。

背叛还是成为僵尸的餐点，不用压抑你心里的黑暗面，因为这里没有朋友，只有死人……

游戏人数	3-6人
游戏时间	一小时左右
游戏类型	谈判投票生存类桌游
游戏乐趣	口才的比拼！演技的比拼！谎言的终极比拼！
适应人群	一：能把死人说活的人 二：立志获得奥斯卡奖的人 三：终极谎言大师 四：喜欢谈判类桌游的人们

《僵尸商场（Mall of Horror）》是一款即讲究策略又需要运气，即讲究相互合作、又需要在适当的时机出卖朋友的生存游戏，谈判拉拢与投票出卖是游戏的两大关键要素。在等到救援到来之前，每个玩家控制的3名角色努力在僵尸源源不断的进攻中存活下来。最后谁在游戏结束时幸存下来的角色越多，谁将获得最终的胜利。为此，玩家们将不得不互相结盟或是出卖来陷害你们的对手，使僵尸吞噬对手的角色以保存自己。

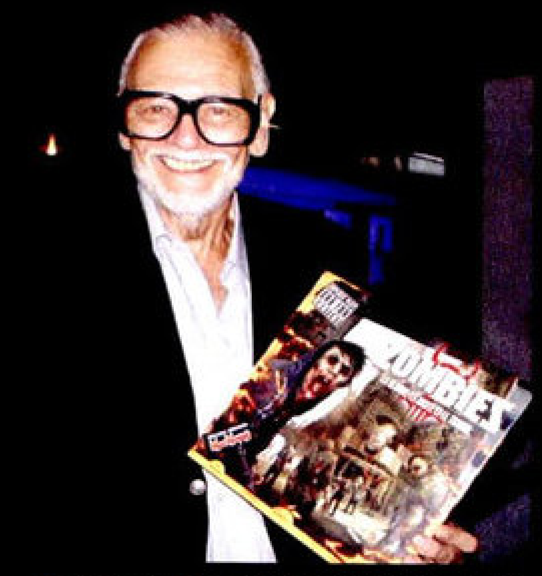


▲ 生存还是毁灭，全靠玩家的一张嘴。

一场可怕的瘟疫席卷了全世界，人类被瘟疫袭倒之后，成百上千万的尸体被病毒感染变成了嗜血食人的僵尸。不管是死人还是活人，只要被僵尸咬上一口或是感染到病毒，就也会立刻变成庞大的僵尸军团里的一员。不久之后，整个城市成了一座僵尸之城，人类遭遇到从未有过的洗劫。在瘟疫和僵尸的双重灾难之下，只有少数人通过天生的免疫幸存了下来，他们为了躲避僵尸的袭击而聚集在一个大型购物中心里面。

可是，尽管变成了僵尸，他们同样残存着人类的些许记忆，或许是闻到了幸存者的气息，越来越多的僵尸向购物中心涌来，幸存下来的人们几乎躲无可躲，他们不得不想办法在购物中心里的各个商店里逃窜来寻找一个真正安全的地方。同时，他们还要彼此提防，如果某个商场成为了僵尸们的攻击热点，只有把身边的人推出去才能获得些许的安宁。

剩下的人越来越少，而僵尸却越来越多，只有少数人能够活到救援的到来，你有没有能力活到最后呢？



▲ 被称为僵尸电影之父的乔治·罗梅罗与《僵尸商场》，正是乔治·罗梅罗他的电影《活死人的黎明》的启发下才有了本游戏。

游戏流程

游戏开始时，每个玩家选择一种颜色，并拿取该颜色的3个角色（枪手、壮汉与女人）、以及该颜色的投票轮盘。由于《僵尸商场》是一个以投票为主要机制的生存游戏，所以投票机就成为了决定玩家生死的关键。每当需要投票的时候，参与投票的玩家需要暗自选好自己投票的对象，然后同时翻开，得到最多票数的玩家当选。假如平票，刚才没投票的玩家也将参与投票，也只有他们才能进行第二次投票。要是再平票，大家一起摇骰子吧。



▲ 决定游戏胜负生死的关键道具，投票轮盘。



在游戏地图上有六个地点，分别代表着商场里的6个不同位置，它们分别1号洗手间、2号服饰商店、3号玩具商店、4号停车场、5监控室、6号超级市场，每个地点的所能容纳的角色上限在游戏地图上有类似图钉的标志标示，其中4号停车场无人数上限。每位玩家的3个角色都有各自不同的功能：壮汉值5分，在门口顶住僵尸的时候可以以1敌2；女人值7分，她唯一的作用就是用叫声多吸引1个僵尸（大家知道啥叫红颜祸水了吧……）；枪手值3分，在投票时因为他有枪可以威胁别人，所以算2票。

接着每位玩家都可以获得一张行动卡，行动卡大致可以分成3种类型：1、工具卡，包括可以堵门阻挡僵尸一次攻击的木板卡，可以用来偷窥僵尸行动的监视器卡和可以用来在投票阶段多投自己一票的威吓卡；2、动作卡，包括可以躲避僵尸攻击与玩家投票动作的躲藏卡和可以在移动回合更改自己移动目的地的疾跑卡；3、武器卡，可以立即杀死1到2个僵尸（根据卡牌轮廓上的丧尸数量）。



▲ 游戏逆转的关键道具行动卡，有机会绝对不能放弃对停车场的搜索。



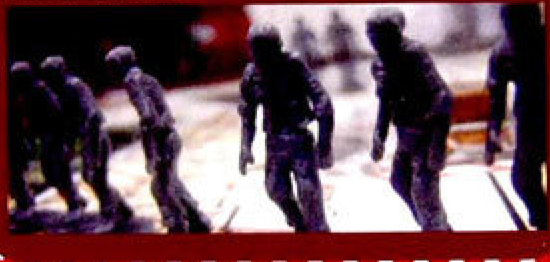
获得行动卡后，由场上最老的玩家开始轮流投掷2颗骰子，选择其中1个骰子把自己手中的任意一个角色放置在骰子所对应地图的1到6号区域，当所有玩家手上的角色全部放完后，再由第一位放置角色的玩家摇4个骰子把僵尸加到对应的地区。全部准备工作完成后游戏就正式开始了。

每轮游戏步骤

1、搜索停车场：在4号停车场里停着很多货车，有角色放在停车场的玩家们将投票决定谁可以搜索货车，得到搜索货车权利的玩家可以获得两张行动卡，自己留一张后，他可以给任意在停车场的其他玩家一张行动卡。在游戏的上一轮使用躲藏卡的玩家将无法获得投票的权利，也不能给予其行动卡。



2、竞选警长：所有在5号监控室有角色的玩家开始投票选出警长，警长将获得布置僵尸的权利。



3、僵尸来临：警长暗中摇好4颗骰子后，可以获得查看僵尸行动位置的权利，只有拥有监视器行动卡的玩家才能与警长一起分享这个权利。如果5号监控室没有人或者连续2次出现竞选警长出现平局，则由上一轮的警长来进行摇骰，并且该名前警长将无权观看摇骰结果。



▲ 每颗骰子上面的数字就代表那个地点将会多出一只僵尸。

4、选择移动地点：警长根据自己所看到的僵尸行动位置和场上局势用投票轮盘先选好一个地点并向大家公布，其他玩家看完警长的地点后，再各自暗中选择一个地点，并同时翻出来。





5、玩家角色移动：所有玩家公开自己的移动位置后，警长就可以公开骰子结果，把僵尸放入到相应的地点，然后从警长开始，玩家们根据自己所选择的地点，移动自己的一个角色动到那里，每轮每个玩家必须要有一个角色进行移动。如果角色移动的目的地人满，则该角色直接被移到到4号停车场。

6、僵尸入侵：所有玩家移动完毕后，统计场上最多角色的房间门外多加一只僵尸，最多女人的房间也要多加一只僵尸，如果多个地点人数出现平局则不会吸引僵尸。然后开始检查每个地点的僵尸数和角色数，假如一个地点的僵尸数量等于或多于里面的角色数（大块头可以算2个角色），房间里面的人将投票出一个角色推去给僵尸吃，吃完僵尸将全部走掉，其他角色安全。假如这个地点的僵尸数量少于里面的角色，将继续在外面徘徊。发生僵尸入侵的时候，在该地点的玩家可以出功能牌杀僵尸、加固房间、或者躲起来。



▲ 僵尸入侵。

此外，僵尸入侵的时候，停车场和超市是两个特殊场所，停车场由于其开阔，有多少只僵尸将会吃掉里面多少个角色，玩家需要逐次投票选出被吃角色。而超市由于入口众多，只要4只或以上的僵尸就会强行冲入，吃掉一个角色。

如果某一玩家在游戏结束前即被僵尸吃光所有角色，则该玩家每回合可以有选择的在场内增加一只僵尸，这只僵尸将在游戏每轮的第4阶段由该玩家自己选择放置的位置。



▲ 到了关键的投票阶段，是结盟还是背叛都在玩家的一念之间。

游戏结算

以上6个步骤为一轮游戏，而游戏将一直进行到所有玩家的角色都躲到除4号停车场外的同一个房间位置，或是场面上只剩下与当前玩家数字相同的角色数目时（6人游戏剩6个，5人游戏剩5个）游戏结束，场面上哪个玩家剩下的角色分值加起来最大既是赢家，如果出现相同分数，则根据玩家手中所拥有的行动卡数量的多寡进行排名，拥有行动卡最多的玩家胜出。





游戏简评

从游戏玩法可以看出，投票在僵尸商场当中占的比例是相当大的，搜索货车的人、使用监控器的警长、被推出去送给僵尸吃掉的玩家等等，每个步骤都会出现投票，而有投票就会有个人恩怨情仇，这也是游戏中最有意思的地方。每轮投票前，玩家们施展各种威逼利诱手段来拉拢一部分人、消灭另一部分人，但是一个回合结束后，上一轮还是同一阵线的，这一轮又会变成你死我活的局面。





其实玩到后面你就会发现，《僵尸商场》不是一个同情弱者的游戏，而是一个落井下石的游戏。一个玩家死去的角色越多，那么在投票阶段他的票数就越少，越容易被人推出去被僵尸吃掉，也就失去成为警长或是搜索行动卡保命的权利，一旦失去这些权利，那么这名玩家的角色就会死的更快。但是当他成为僵尸的时候，他所摆放的僵尸位置又成了一种不定因素，使得游戏更具有挑战性与游戏性。所以死光角色的玩家也不必气馁，变成僵尸来展开你的复仇计划吧！

有兴趣的读者还可以去攻略栏目看看同类题材的FPS大作《求生之路2》！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



凶煞回廊 Fearsome Floors

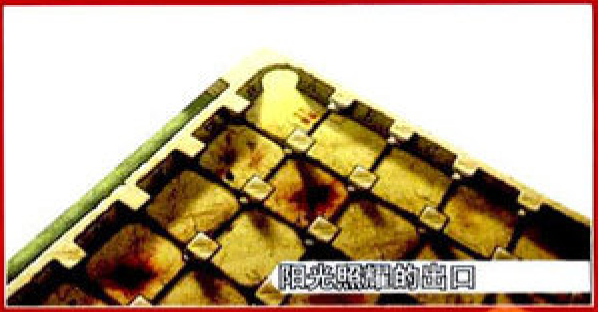
“嘘，别乱动，它走过去了……”“Oh，Shit！它转个身又绕回来了！”

对于《古墓丽影》、《夺宝奇兵》这类冒险动作题材的作品，大家就算没看过也听说过吧？那么今天要讲的，就是这样一个名为《Fearsome Floors（凶煞回廊）》的桌上游戏。

故事背景不必深究，大致就是个俗到不能再俗的阴谋陷阱。总之，你们作为探险小队的成员，在探索过某神秘古堡后有所发现，每个人都兴高采烈揣着一堆宝贝准备撤退——这时，可怕的怪物就理所当然不负众望地出现了！

怪物来了，怎么办？跑啊！跑得越远越好，快快冲出门口，就能回家了！




阳光照耀的出口

可是怪物凶猛啊——在这个游戏里，切记“怪物比人强”！

探险队员们大多一次只能跑个三五步，有的人虽然能猛冲一小段，随后就得慢下来喘一喘，而怪物随便走走就是七八步。有些人尝试躲在石头后面，怪物撞过来推一把，石头后面的人就被压死了。怪物甚至能穿墙而过，眼看着某人快要跑出去了，怪物从墙里穿出来，“啊呜”一口就把人吃掉了。大多数情况下怪物走够步数就停下来，有时也会一直一直走到吃到人为止，极限最多二十步！

还好，死掉的队员不会彻底消失，重新回到起点等着下回合再出来，可之前跑过的路就白费了。

据说当初FF设计了好几个怪物形象，讨论下来始终无法决定用哪一个，最后索性做成拼装型零件，随玩家爱怎么拼就怎么拼，喜欢的话还可以用自制怪物代替。


奇形怪状的怪物

还记得那个两人遇熊的故事么？“我不用跑得比熊快，我只要跑得比你快就够了。”

在这个游戏里，怪物是有自动AI的，它默认行动会向前走，只看得见自己前方、左方和右方，看不到背后，也没有记忆力，发现探险队员就立刻向距离最近的人靠拢，两个方向都有人的话，距离相等犹豫不决还是朝前走。

所以实际上怪物的路线是可以预测甚至控制的，只要算准步数，让怪物从两个距离相同的队员中间穿过，大家都没事。可这种计划靠自己一个人是很难实现的，通常需要有人肯配合，双方协商一下互惠互利。但旁人是否也这么想呢？自然是要搅局捣乱啦。

这是我自己亲身经历的场景，当时某朋友已经算计得好好的，怪物刚好从他两个队员当中穿过，有惊无险毫发无伤。可我却横里窜出一名队员，远远地勾引一下，怪物转身向我走来，半路上发现更近的人，转身吃掉，再转身，又吃掉——他瞬间领悟到了这个游戏的精髓，“不就是害人嘛，我也会！”


实例演示：计划A 对比 结果B

全部队员都跑出回廊的人会成为唯一的大赢家，为了不让别人赢，游戏通常会在第一次有人被害后，整体风格从“生死竞速”瞬间变为“拖后腿大会”。玩家欢乐地彼此陷害，以身作饵引怪物转向，“来来来，先吃掉我，再去吃他！”“噢，NO！我一定会报复的！！！”

怪物被诱导着在回廊里穿梭往返，探险队员们则死得此起彼伏，谁能在一帮不惜自残以害人的“队友”中成为最后的赢家呢——这是恐怖的《凶煞回廊》，也是欢乐的《Fearsome Floors》。

关于作者


游戏制作者Friedemann Friese



Friedemann Friese的标志性Logo

Friedemann Friese是个有趣且可爱的家伙，设计过很多不同类型和风格的经典桌上游戏。他有两个广为人知的喜好，绿色和“FF”。

据说在德国Essen桌游展（全世界最大的桌上游戏年度展会）上，Friedemann Friese每天双手揣兜到处乱逛，每个人都知道他，就算没见过他的也能立马认出来——只要看到一个全身绿装，连头发都染成绿色的哥们儿溜达过来，除了他没有第二个！

Friedemann Friese名字里有两个F，所以不光把自己设计的游戏都用绿色做封面，还总是用F开头的单词来命名，如《Flex:The cat in the sack（袋中猫）》、《Formidable Foes（凶灵恶堡）》、《Funny Friends（狐朋狗友）》、《Fiji（斐济）》，甚至有《Fast Flowing Forest Flowers（激流漂筏）》这样连用四个F的。众所周知的《Power Grid（电力公司）》也是他设计的，为什么会以P开头呢？Friedemann Friese是德国人，我们熟悉的“Power Grid”是英文名，德文原名《Funkenschlag》，还是F开头！今年他推出的新游戏叫《Funkenschiag Fabrikanager》，又是两个F……

纸上谈兵

驰骋沙场 三国新征战

——集换式卡牌《三国智》

说起集换式卡牌相信大家一定会想到《魔兽卡牌》、《万智牌》、《游戏王》这样的主流卡牌，虽然不可否认这些卡牌的设计都不错，不过作为一个中国玩家总会觉得缺少了一些什么。确实，虽然魔幻的世界很精彩，但是我们还是会想要感受至属于我们自己的历史浪漫，而今天我所要带来了就是将集换式卡牌与我们最最关注的历史“三国”融入其中的全新集换式卡牌《三国智》。

风云战场第一章——了解卡牌含义

在进行卡牌对战之前，了解每一张卡牌的意义是一项至关重要的基础，当然你也许会自认为是卡牌老手而自认为无需进行这一项其实环节，不过某猫还是奉劝你老老实实的走好这扎实的第一步。因为在《三国智》中还有不少其他卡牌所没有的特色规则，不要因此就在对战初始就跌跌撞撞了哦。

将领卡

既然某猫在最初就讲到这种卡牌，想必各位看官就应该明白这种卡牌在《三国智》中的重要意义了吧，想要在三国智中驰骋沙场就必须要依靠此类卡牌。



每一张卡牌都有自己的武力/生命/智力。

兵种属性：游戏中会有一些谋略或者宝物的作用与将领的兵种属性有关。在以后的更新中还会有阵型等新的元素与其交互作用。兵种分为：骑兵、枪兵、弓兵、步兵。

武将阵营：其实就是每一位武将所属的国家，不过在现在的版本《黄巾之乱》中武将只有黄巾军与非黄巾军两种。

武力顾名思义就是此卡交战时所能产生的攻击力。

生命则是能够承受的伤害，如果伤害等于或者超过了这个数字，武将就会身亡，不过在每个玩家战斗流程时，如果武将没有死的话则会回满所有的生命。

而最后的智力则是一个三国智中独创的有趣的属性，任何“计谋卡”对武将使用时，都需要投掷一个六面骰，如果投掷出的数字等于或者小于该武将的智力数的话则“谋略卡”使用失败，可见智力这一数值的重要性了吧。

将领技能：每一位武将的特殊能力，有时有着举足轻重的能力。

兵权条件是指该武将上场时所需要的，至于什么是兵权，请稍等一下，某猫在下面将会进行详解。

兵权卡

如果你是《魔兽卡牌》或者《万智牌》的玩家的话相信会很简单的就理解这一概念，而如果曾经是《游戏王》玩家或者是卡牌新手的话就会不明其意，不过不要紧张，因为只需要几句话你就能明白其意义。

兵权卡的作用相当于《魔兽卡牌》以及《万智牌》中的“地”，也就是费用。你想要派遣将领的话就需要拥有相应的兵权卡，虽然某猫用了费用这个比较形象的说法，不过在《三国智》中召唤武将是不用使用掉费用的，只要满足条件就好。同样，兵权卡每个回合也只能放置一张到兵权栏。



▲ 兵权卡：兵权卡也分为4个种类，要看清楚后摆放哦。

睡猫的《三国智》豆知识：在你的准备流程，你可以放弃三张手牌，从自己的牌库里选取一张兵权卡。



谋略卡

谋略卡就相当于《魔兽卡牌》或者《万智牌》中通常所说的魔法或者技能，不过可不要以为这样已经完全理解了《三国智》中谋略的意义。使用谋略卡时，除非卡上有额外的说明，不然不需要支付任何费用，而且谋略卡的速度有三种：

急速谋略：可以在任何时候从手中或者已覆盖的谋略处发动的卡牌，拥有相当的爆发力。

平速谋略：在自己回合，宣布攻击前可以使用的谋略，可以为战斗做更好的铺垫。

缓速谋略：最具深意的谋略，需要在场上谋略位置覆盖，然后到自己回合结束后才可以发动的谋略。用处基本和《游戏王》中的“陷阱卡”类似，通常有着决定性的效果，真正达到决胜于千里之外的智者思虑。



各类谋略卡：谋略卡的出现可以在很大程度上改变战局。▲

宝物卡



辅助武将的道具，相当于为冲锋陷阵的武将装备上提升其实力的神兵利器。宝物卡可以直接使用，装备于武将身上，不过有一些宝物卡有着独特的限制。如果装备于某位武将身上的话，可以把宝物卡放在该武将卡的下面，以示装备。

粮草卡



无需放入卡组的卡牌种类之一，其实这就是其他卡牌中的血量计算。当粮草归“零”时便会宣告玩家失败，而何时会损失粮草某猫将会在战斗流程中揭晓。

粮草卡：粮草没了，兵自然要败。

事件卡



同样无需放在卡组里，当场上的战况满足一定条件时，便可以随时发动的特殊卡牌，发动后可产生特殊效果。

苍天已死，黄天当立，正是起兵之时。

了解最新《三国智》资讯 邀约同城牌友激战

三国智卡牌官方站

http://www.sanguocard.com

这里便是集换式卡牌《三国智》的官方网站，各位对《三国智》感兴趣的朋友可以在这里了解制作人的最新信息、欣赏卡牌原画以及购买更新最强的新卡牌。而《电脑游戏攻略》也会和《三国智》官方持续合作，将最有用的信息带给各位读者。

运筹千里之外——组卡牌

在了解的《三国智》中卡牌的含义后，就到了组建自己“军队”的时候了。组卡的限制中有一项规则需要特别注意，那就是除了兵权卡以外，所有的卡不能同名，每张卡只可以放一张。还有的则是所有的卡牌数需控制在40～80张。不过如果只是这几句笼统的概括，相信各位看官一定还是不明就里，那就让某猫来传授一些基础小提示：

1 兵权卡不要太杂，最好控制在三种以内，而兵权卡数量则在12张左右为宜，当然随着卡组中武将的依赖度适当的增减兵权卡数。

2 放置的将领卡的兵权需求不要超出兵权卡的最大限制，即不要加入根本无法派上场的武将，新手组卡推荐放入15张以上的将领卡，利用最实在的将领来克敌制胜。

3 宝物和谋略卡对于辅助占据有很大的用处，加入宝物可以让你的将领在场上有更好的发挥，不过相信会有一些喜欢用计谋改变战局的“智将”玩家，在了解各谋略用处后可以减少其他卡牌的比例，多多加入谋略卡。

4 虽然卡组的上限十分之高，不过新手玩家还是将卡组控制在45张以内，不要因为觉得什么都好而都放入卡组中，不然实战中你会发现其实这些好卡并不那么容易摸到。

决胜之地——战斗流程

失败条件：1.粮草耗尽；2.主将阵亡；3.卡组抓空。

■开始阶段

投掷骰子决定先后顺序，抓取手牌，确定起始手牌。

PS：先手攻击的玩家在第一回合不可派遣需要兵权的武将，就算已经达到其兵权需求，而且也不可以进攻。起始手牌为5张，你有一次，而且只有一次重调手牌的机会。

■回合开始

从卡组顶端摸一张卡至手牌，记住除非有特殊的事件发生不然这是必须要做的。

■准备流程

1. 摆放兵权。2. 可以用三张手牌换取一张兵权。3. 摆放或者发动谋略；4. 派遣将领（上场的武将可以立即攻击）；5. 装备宝物；6. 发动事件。

PS：可派遣的武将栏为5个，1个主将；1个军师；3个副将，派遣的武将不可超出武将栏的范围。主将可以得到“攻击与生命都+2”的助益，而军师栏的武将如果智力大于主将，则主将使用军师的智力。

■战斗流程

攻击方指定自己场上的将领发起进攻，防守方同样可以指定自己场上的将领进行防守，并指定要防守的进攻将领。进攻和防守只能一对一。没有被防守的将领将会直接攻击对方的粮草。进攻将领的攻击值超过防守将领生命值的部分将会直接打击到粮草。战斗流程结束后，生命值大于0的将领，生命值将完全恢复。

■回合结束

当手牌超过7张时，需舍弃多余的部分。

■结束阶段

如果是多人游戏，当一名玩家被击败时，击败他的玩家可以从卡组顶摸三张卡至手牌。

信睡猫 得卡牌!!

中国人自己的集换式卡牌

内附超大尺寸豪华对战地图

电攻双周刊 卡牌双份送

为庆祝电攻双周刊，从本期开始《纸上谈兵》将进行连续几期的卡牌大奉送。现在开始只要将**“YBY01+庆祝电攻双周刊，要玩就玩三国智”**连续两次发送消息至10669830123就可以参加（每条咨询费1元），某猫将在每个月都抽出5位幸运读者赠送“**两份价值39元的三国智的起始包**，让你与朋友华丽的战起来。”，想要的同学快点行动了哦。但是如果你想要却没有抽到的话也不要丧气，因为某猫会视参与玩家的热烈程度，考虑在下一期中增加中奖名额，你的每一条短信都会增加你中奖的机会。



编辑：觉得变身这个事情有待科学检验的贪睡猫　美编：霸王咖



十版天灾战争倒计时——克尔苏加德震撼登场

“天真的傻瓜！我的死亡最后不会造成任何不同。现在，这片大地的灾难……开始了！”

克尔苏加德　10费　3/33

主宰英雄—巫妖

猎人，法师，盗贼，术士，战士英雄限定

当你的英雄成为克尔苏加德时，指定一个对手。获得他控制的一个盟军的操控权，从他的所有区域各寻找出一个盟军并将其中任意数量的盟军放置进场。



魔兽世界中的克尔苏加德

高阶巫妖克尔苏加德，瘟疫之地的巫妖大领主，他是巫妖王最重要的手下，负责了洛丹仑亡灵瘟疫的传播。第三次战争中，他被阿尔萨斯杀掉了，后来成为一个巫妖。他帮助阿尔萨斯召唤了燃烧军团的指挥官——污染者阿克蒙德。不过，克尔苏加德真正效忠的对象是巫妖王而不是燃烧军团。当冰封王座遇险，阿尔萨斯远赴诺森德的时候，克尔苏加德被委任以洛丹仑天灾的临时指挥官。现在，他从斯坦索姆上方的浮空大墓地——纳克萨玛斯指挥着整个瘟疫之地。



纳克萨玛斯副本的门口在卡牌中也将登场

华丽！这就是对克尔苏加德登场的第一感觉。不同于以往的卡牌设计，克尔苏加德的紫色底色加上金银镶边的卡牌色系设定可以说是现在为止最为独出一致的，华丽度甚至高于了在黑庙中的伊利丹。而这个在“伊利丹”之后登场的第二位可以让玩家变身的BOSS，从卡牌的设计来看有一半的职业可以选择这位邪恶英雄的，相信下一次就会是让圣骑士、牧师等变身的正义英雄。那么现在来看看本次的邪恶新英雄，究竟有何不同之处。

首先是克尔苏加德的基础数值，所需要的费用为10，攻击力3/血量33。虽然比起伊利丹要早出来一个回合，但是攻击力与血量均比其瘦了一圈，是让在这个数值方面显得有些不尽人意，不过既然是巫妖，那么强悍的可就应该是其独特的技能，而不是和伊利丹比英勇。就如同卡牌上的文字所描述，获得一位对手场上的一个盟军，并且从所有区域选出一个盟军进行海量召唤。如果你还不太明白这段文字的意思的话，某猫告诉你，所谓的“所有区域”就是指以下六个区域：连锁，牌库，坟墓场，手牌，场上，以及移出游戏区（RFG）。



依靠其霸道的能力，是否又能掀起一轮变身的狂潮呢？

当然这个时候连锁区域不太会有生物存在，可以排除，但是剩下的区域可以说涵盖了所有生物可能出现的位置，如果组卡的时候存在“大怪”的话可以说必然被控制上场，而且现在还是每个区域都可以控制一只怪。不难想象，当克尔苏加德上场之后，如果你没有清场技能，下一个回合几乎可以说被直接全力抹杀，不愧显示了其燃烧军团的指挥者身份。不过，虽说这个能力凶猛，但是如果对方是装备流的单英雄作战，就比较无力了。而且相对于法师丰富到极致的“反制”面前，还是要想好各类铺垫。虽然现在被广大魔兽牌手戏称为“谋事在人，成事在康”的时代，但是如果对于这位天灾军团的指挥者有爱的话，就可以盘算起自己的新组卡计划来了。

全新的进化形态！！全新的竞技挑战！！

《电脑游戏攻略》与北京新锐合作，推出“魔兽卡牌一站式服务”，而现在中文四版隆重登场了。

专购与咨询请访问：
Http://shop36759985.taobao.com/
大盒：480元　补充包：20元
一、提供价格低廉的正版卡牌
二、提供战术解答与构筑建议



6月18日隆重上市

Heed the Call with the All-New PvP Battle Deck!

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

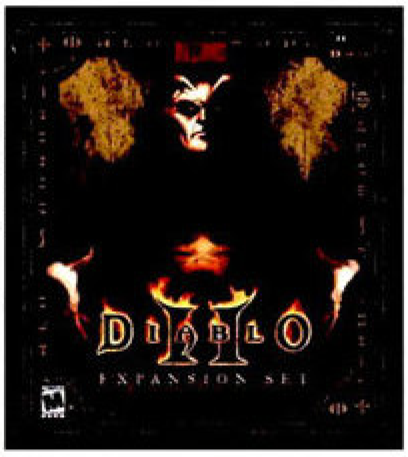
先睹为快

下半月更加精彩

单机册

战网天下

电攻双周刊全新栏目《战网天下》，将为你带来《暗黑破坏神2》最后的补丁1.13的全貌，以及《暗黑3》的每月更新讯息。





动漫生活铺

下一期某猫将给你带来哥特蒸汽机器人的独特魅力，千万不要走开哦。

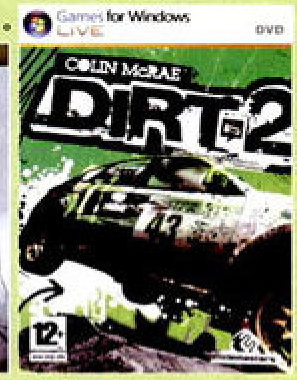


极速体验

亚瑟王

RTS与RPG要素融合的奇幻与历史题材游戏。





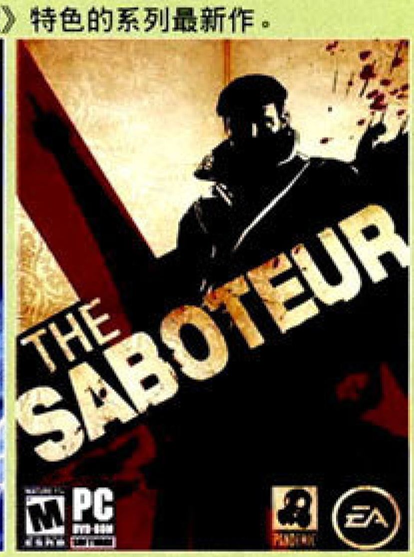
科林麦克雷拉力赛之尘埃2

展现真实拉力赛场面的赛车游戏。

无双大蛇Z

融合《战国无双》与《三国无双》特色的系列最新作。





破坏者

以第二次世界大战为背景的冒险类游戏。

Online册

悉数公会的故事

《魔兽世界》TOP公会排行榜：玩得迷茫又如何，建功立业才是正经活

新游大作

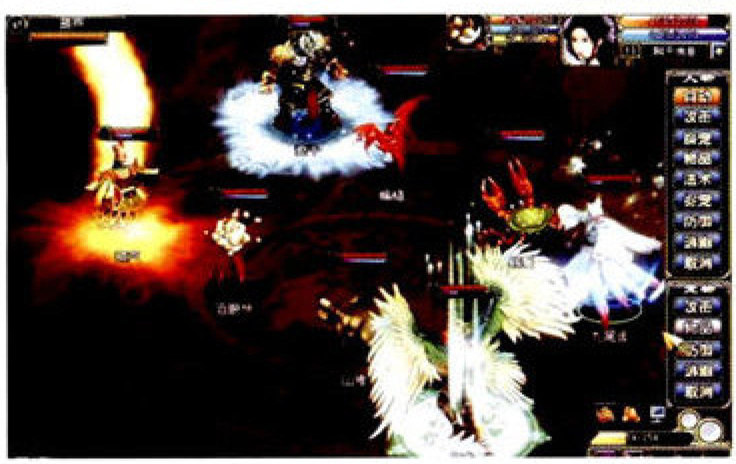
大作要细细的品，游戏要慢慢的玩

网游大搜索

机器人大战 **Cosmic Break**

龙之谷开测在即

回合新作**大话轩辕**





■ 邓屹勋 海口市 挤出身上最后的2块钱，买了张彩票，没中……

■ 郑旭南 乐清市 可以不要让我再想起哪些事吗 Orz



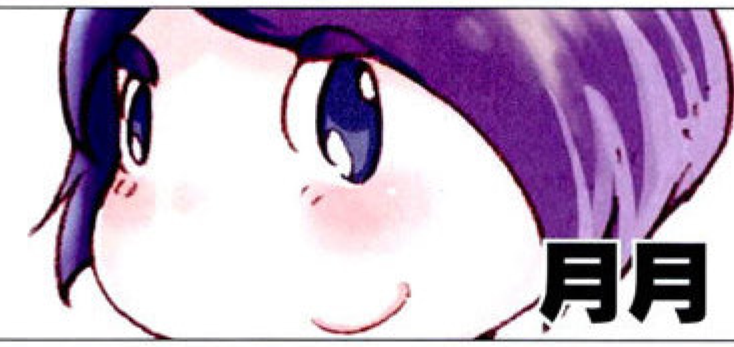
夫妻团结如一人，试看天下谁人敌

2010年1月2日，我终于把自己嫁出去了

来编辑部的第四个年头，朱朱终于迈入了婚姻的殿堂，从此玩游戏不用多开，熬夜不能太晚，宅女的生活从此一去不复返。为了纪念这段成功的游戏情缘，还在游戏中举办了一次豪华版婚礼，红包就花费了我不少虚拟游戏币……本次藏宝阁中有一份奖品是朱朱提供的精美喜糖，欢迎索取！



朱朱



月月

对于双周刊很习惯

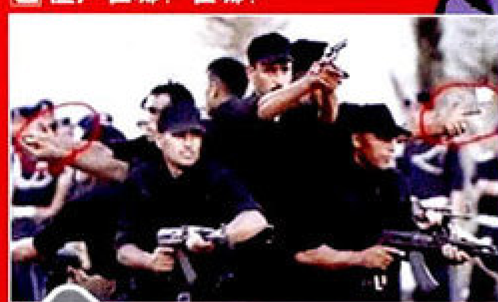
此前通关了《求生之路2》，与小P羊搭档，基本定性为美少女二人组。尤感NPC的极端两极化，有时威力很大，弹无虚发不说，还不会误伤，但更多的时候，跑得极慢，见坑就跳。言而总之，这是一款有爱的游戏啊。

双周刊制作进入正轨，对于这种“新鲜”的新生活，月月很是习惯。有关栏目上下刊的划分，读者可以虚心地请教月月哦。

脑子里都是枪

这个月游戏的主题就是：枪枪枪。无论是《现代战争2》还是《求生之路2》都属于一上手就沉浸而无法自拔的经典好游戏，绝不能错过啊。而其中《求生之路2》的联机更让编辑部内火热了好几天，其中爆发的诸多笑料都变成四格放在攻略里啦，希望各位读者能够喜欢。

僵尸在哪？在哪？





苍蓝

每月动向



兔子

忙碌的十二月

自从杂志变成双周刊以后，整个12月就是在忙碌中度过的，忙着写稿，忙着校稿。于是买来的COD6正版都没有时间去仔细玩单机任务，只能每天中午玩一个小时左右的对战来放松一下，就这样一个月的下来，兔子我的对战等级也终于70级了，但是一想起还有10次转生才能达到真正的满级，而每次转生之后之前所打出来的所有武器和完成的挑战都会变成浮云，不由的失意体前屈那，都不知道要玩多少个一小时才能真正的满级那。



本月电脑“杯具”无限

趁着编辑部换新电脑机会，某猫的电脑品质瞬间得到了飞跃。可之后不仅仅是《活了4个 死了2个》怎么都无法运行，就连平时常用的软件也出现了众多以“人类科学”无法解释的问题，是不是该去避避邪啊。



贪睡猫



小P羊

“腐败”的一个月

L4D2发布后，在大师、月月等人的纵容下，P羊着实过了“腐败”的一个月——每天匆匆解决午饭后，必然要霸占编辑部配置精良的一台电脑来番“求生”。在最疯狂的几天，梦里都是手提煎锅，窝在角落里乘乱狠敲僵尸脚背的情景。好在最近终于以丢人的Easy难度通关。呼，“腐败”的生活总算告一段落。

月度人物

本月最忠实的来信

岑轶帆



恭喜《电攻》明年变为双周刊，价格降回来了！（口袋里的钱保不住了……）买《电攻》已经三年了，每一册都让我爱不释手，还到学校给同学们一同分享，只不过拿回来的基本上都有残缺。虽然现在学业比较繁忙，但我也会抽出一些时间和同学一起看电攻，谈论游戏，这也算是一种放松吧！当然我还会一如既往地支持《电攻》。

苍蓝：多谢你的支持。双周刊是我们的一个进步，这里希望读者们都能支持。你经常给同学们看《电攻》的话记得参加我们的“电攻进我班活动哦”。正所谓懂游戏还要知电攻，看了电攻还要宣传电攻啊。至于你信后说的中奖名字写错的问题，我们会核实滴，不要紧张。

本月最多愁善感的来信

吉林·傅祥翔

……希望能出一个小版块来介绍外国玩家玩网游时的习惯、言行和文化等。为什么要出这个呢？我觉得应当让国人懂得怎样素质游戏，只有提高素质，我们才能很好的享受游戏、分享游戏、保护游戏。曾经我也是单机网游双栖玩家，但后来渐渐地眼看着心爱的游戏被各种外挂、各种低素质的人所残害，最终走向没落，我的心真的好痛……

朱朱：记得有一个厂商大爷和我说过，游戏不是艺术品，只是一个商品，那些像艺术品的游戏总是死得更快，如果你只是把它当成一个商品，那这款游戏也许就能长远的活下去。即便你完全不做损害游戏的时候，到了一定的时间，这款游戏寿命倒了，也总是要死的，与其这样不如在短期内赚足够的钱，然后让它自生自灭……所以，游戏的寿命和玩家的素质是没关系的，任何国家的玩家都是善良的，只要喜新厌旧的心理一直存在，只要运营游戏的始终是商人，游戏的消亡就是必然，即便游戏不死，终有一天你也会厌烦的……

本月最会用语气助词的来信

河南·小贺

无聊啊！真太冷了！我们这里下了一场雪，积了十几厘米的学啊！铲雪好累，估计这封信到的时候已经12月了吧，可我还是忍不住说快期中考了啊！头皮有点麻，害怕啊。龙哥啊，有没有按我说的去追求月月姐了没？大叔啊，万圣节快乐！装甲兔哥，看见你的名字，在我脑海里浮现出来的是高达RX-78-2长了两只兔耳。话说回来为什么我用了这么多的“啊、啊！？”

贪睡猫：这里先要纠正你一个错误哦，那就是这封信不是12月到的哦，某猫现在正在11月30日回复你的信。虽然就像你说的，你的思维超级跳跃，而且“啊”用的次数可以和某猫报流水帐时用的“的”一样，不过某猫还是可以看出你是超级喜欢“钢弹”。嗯嗯，某猫对钢弹也相当喜爱，不过对于之后的SEED以及00都没怎么看。不过，虽然某猫是UC饭，不过其实G钢弹在某些时候看来也是相当有趣的嘛。既然是“萝卜”片，有了爱和热血的话为啥不能创造一下奇迹呢！前一段时间的《天元突破》，某猫相当热衷。

嗯，至于你说的《SD敢达》，如果你是在电信区的话有可能会看到一个好心带新手过任务，却老是被新手欺负的某猫。

本月最有想象力的来信

甘肃·肖卿



Sky：肖同学不要说的这么明显嘛，虽然这是事实，我们在杂志界一直很低调，但根据七龙珠剧情貌似活到最后的是胖布欧吧？

「电攻」进我班 回信

自从推出了《电攻进我班》活动后，参加活动的书信就像雪花一样飞来，都附上了一个班级内同学们各类特色签名，有的连老师都参与了进来。能看到这么多团结友爱的班级作为我们的读者是一件很让人有成就感的事啊。

这次活动的主要目的除了回报读者外，也是希望大家将PCGG的乐趣带进班级，带到身边的朋友那里。正如现在的游戏强调的是联机的乐趣一样，大家开心才是真的开心。除了签名外，许多的班级还在信件上附上了自己对PCGG的美好祝福，在这里十分感谢大家。PCGG众在新的一年内一定会努力工作，像大多数读者所祝福的那样，让我们的《电攻》越办越好！

精彩寄语 大搜集

■ **林仁熠**

乏味快感生活，全靠电攻点缀！I LOVE 电攻。

■ **长冲高级中学 三年4班**

认真学，效率玩。看《电攻》，过关杀敌更效率。

■ **刘德裕**

快乐玩游戏，天天看《电攻》。

■ **Wigo**

《电攻》，我的热血沸腾了！（好像前后没有关系的样子）

■ **孙荣晨**

信《电攻》，得永生！

■ **张二山**

身为WOW吧吧主，我不便发表个人言论。嘿嘿。

■ **湘潭县第一中学 永远的FANS**

西部荒野萨丁农场小鸡代表众鸡表示祝贺！

■ **平平淡淡**

由于H1N1被隔离不能玩游戏，只能看杂志。所以希望《电攻》越出越快，越办越好！

■ **峰**

世上本没有游戏，自从有了《电攻》……扯远了，希望《电攻》杂志越办越红火。

■ **湖北省东风教育高级中学 高二（8）班**

把《电攻》拿来！

■ **南昌市师范大学附属中学高三（6）班**

PCGG，我们爱你！

■ **齐齐哈尔市甘南县第二中学**

二年九班全体同学祝《电攻》越办越好！《电攻》曾给我们带来过无限的惊喜和快乐，无论到什么时候，我们都会一如既往支持《电攻》！

■ 胡冰蝉 上海市 爸妈给的生活费全买了化妆品、点卡、同人志等等，中午的饭费惨遭压榨，几个月没充饭卡，结果发现饭卡太长时间没用挂掉了

■ 林子轩 江西省 在梦幻诛仙里抓住个极品宝宝，可是为了省钱没有绑定，于是它被偷了

■ 山西省 阳泉市第十五中学 高三文3班

我们班很多人都买过游戏杂志，但后来都不买了，为什么呢？因为我们都看《电攻》了。一个人买后大家共享看一下，就没必要都买了，而且别的杂志都不如《电攻》办得好，俗话说得好：《电攻》一出，谁与争锋。

我们都是高三的学生了，在高三紧张的学习中，很多原来的游戏狂热者淡出了电脑前，转入了《电攻》的“地下”阅读，因为《电攻》实在能让我们享受到游戏的乐趣。我们班老师也有爱看《电攻》的。有次老师收了“策儿”同学的书后，每个月都准时来问策儿要书了。

最后，我们全体同学祝《电攻》在2010年和我们更上一层楼。

■ 甘南县第二中学 二年九班

《电攻》赞

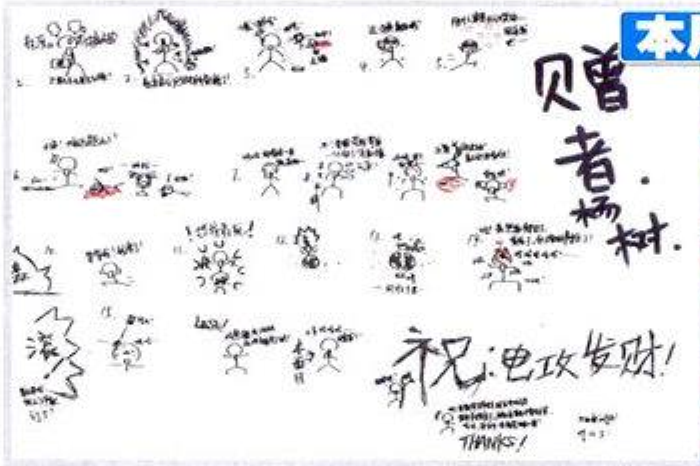
《电攻》一刊既面世
千家万户争相看
不知何来“圣手”办
内容新颖封面炫
精雕细琢始出来
勇夺单机第一刊
劲爆内容期期有
且听我来谈一谈
“游戏新闻多快全
专题企划不简单
新作快报人人盼
极速体验激情看
强打攻略料十足
游戏编外爱不断
电攻大榜权威评
互动社区最喜欢”
先看哪页心发难
页页精彩不忍翻
若能轮回有来世
《电攻》百年天天看

在这个即将过年的时候，很高兴收到了一同学带给我们的这首特别的诗词。在这次“电攻来我班”活动中，这样热情洋溢的来信十分多。在这里我们十分感谢所有支持我们的读者，我们会在新的一年内把杂志做得更好。 苍蓝



↗ 这才只是第一部分哦

本月最不走寻常路的来信

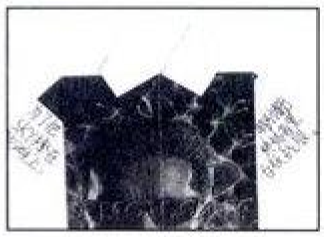


安徽阜阳・杨树

贪睡猫 你的来信还真是超级有特色，不过你竟然敢对小编不满？还画了小编们的“归西”状，真是胆子不小啊，不过小编们还是很宽宏大量的，要是你每天诚心对电攻膜拜的话，并且与朋友分享，小编们保证还会带来更加精彩杂志的内容。

本月最延迟的来信

宁夏银川・朱嘉皓



由于我家的电脑总是死机，没办法，只好用信件来点评游戏《求生之路》了。众编一定要可怜下我啊。因为发信稍晚，能否在电攻上发表还是个问题，期待。

苍蓝 离年鉴那期发售已经过了半个月了，我们终于收到了你的信……看来书信的时间实在是慢啊。不过你的点评还是不错的，我们便在玩交里刊登一下吧。

点评：《求生之路》是一款高度自由行的FPS游戏，里面枪支不多但玩家可以在游戏中捡到油桶，煤气瓶，燃烧瓶等来伺候大群丧尸。流畅中还会出现五种BOSS型丧尸，让游戏难度和可玩性大幅提高。在同学联机时还可选择扮演被感染者，是款好游戏。

本月最有理想的来信

广东・电攻忠实读者

你们好，在下看电攻虽然才一年多，但是在下对电攻的敬仰就像父亲一样，很多次都很想对给编辑部扔信，但是由于一次次偷懒而没有达成。现在就趁着这个机会把我对电攻的爱发泄出来。

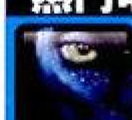
在下的电脑由于不怎么好，而且多次怂恿未果，所以常常只能对着N部神作流口水，也因为父母在家，对于喜欢的ACG抱枕与周边都只能默默远观。不过这些都不能阻挡我的爱，在下立志要找一份好工作，到时候将想要的全部入手。而在这段时间里在下会坚持支持电攻，以及电攻给在下带来的快乐。

贪睡猫 首选对于你一直用着老机器深表同情，而且某猫也深有感触，因为直到2008年初的时候某猫家里电脑的CPU还是866的……进暴风城50%掉线，第一次去别人家打WOW才神奇的发觉，原来人物跑尸体的时候是黑白的啊！不过既然是老电脑的话，某猫推荐你可以去玩一些文字AVG游戏玩玩，有些是相当不错，同时也某猫在旧电脑时期苦苦支撑的动力啊。如果你也是ACG的爱好在，相信一定会喜欢。

还有能够因为爱好去学习日语确实很好，某猫当初也是因为自己的喜好而去学习的，不过老实说想要学好一门语言这么的不是单单说一下自己喜欢就可以学好的，需要真正的努力与用工，某猫就先在这里祝你能够学有所成。

最后对于你提到的动漫介绍上的错误，某猫不得不在这里说，这个实在是没有办法的事情，因为杂志制作的时候和杂志到你手中的这段时间周期，信息存在不可避免的延误，而某猫也不便写上预测性的信息。不过，既然我们都是“宅”道中人的话，相信自动脑补一下就能解决这个问题。

热门电影



《阿凡达》
Samtown：怎么看里边潘多拉行星上的原住民都像暗夜精灵。



《刺陵》
装甲兔：《刺陵》中的广告太没有技术含量，已经变态到拿观众不当人的境界了。

热门音乐



《光の4戦士》原声碟
苍蓝：恬静悠扬的音乐让你体验回归原点的《最终幻想》系列的魅力。



《倒带》
月月：敬腾兄，除了长得帅，极具男性魅力的嗓音更让人颤抖。翻唱了月月的最爱之一，怎能不陶醉呢。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

■赵俊杰 上海市 为了省钱买《仙剑4》，结果大冬天的连着4个月走路上下学不坐公交，被西北风吹的那个惨啊

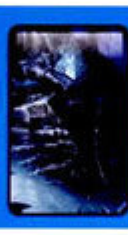
■佟林卫 上海市 现在卡上还有6块钱，到月底之前还有9天要过，我可是三餐都在学校吃的，怎么办啊

热门游戏



《Left 4 Dead 2》

贪睡猫：在经历了常人难以想像的RP问题后，才终于能够让某猫玩上的游戏，求生之路果然异常艰险。



《魔兽世界》

肥龙：在国服群众还在TBC中徜徉的时候，我们已经在台服开荒3.3了。如果不是我们的主T阿汤太脆的话，我们已经在第一个CD中当掉BOSS了。

热门书籍



《阳神》

小P羊：NGA上有人力推的作品，甚至还有漫画版。当然，起点上的热门仙侠小说总是毁誉参半，休闲不错。

达人回帖

我们是东游南漫西硬北软，以后不管有什么“奇难杂症”都可以找上门来，看不好不收钱。下面是我们的几个大夫：

车欠师傅 **sky** 本大爷吃软不吃硬

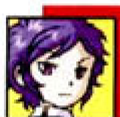
散漫王 **苍蓝** 动漫问题找我，散打不要找我

硬派天师 **装甲兔** 无论是硬件问题还是硬汉问题都让我天狮解决吧

夜游神 **贪睡猫** 不要再白天白打，晚上瞎打，一切游戏难题夜游神搞定

136XXXXX537

月月的女仆装实在是萌到赞啊！这让我十分后悔前几期杂志没有买到，哎。在这里好奇的问一下，这个女仆装是取自哪里啊？另外月月的名字：朝比奈月玖馏有什么特殊含义吗？最后大吼一声，让旗袍企划速度到来吧！



苍蓝：月月的女仆装是前段时间十分热门的动画《凉宫春日的忧郁》内的天然角色朝比奈实玖瑠。该角色有一副可爱的娃娃脸，是动画里SOS团的女仆兼萝莉萌吉祥物。当然名字也是改编而来。至于你最后的要求，我们也十分希望能快点到来啊。据说sky正在刻苦展开工作，进度……不详。

133XXXXX874

装甲兔叔叔：

你好，我也十分喜欢COD系列游戏，尤其是COD4我可是通关了老兵难度哦！COD6发售以后我决定入一套正版，但是60美金换成人民币起码要400人民币，但是淘宝上我看到好多200块钱的STEAM购物券版COD6，这东西到底靠谱吗？



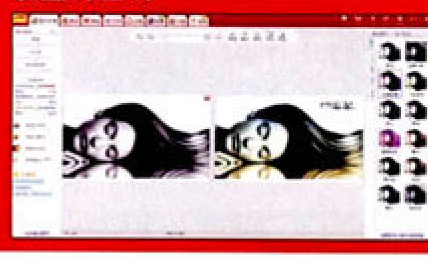
装甲兔：你好，作为STEAM正版游戏的忠实用户，我要告诉大家，STEAM根本不存在什么零售电子购物券。而网上所出现的200元左右价格的COD6全部都是俄罗斯版的激活key，或者更有可能都是用黑信用卡刷出来的。俄罗斯版的激活key只能在俄罗斯当地激活，在其他地区激活的话一旦被STEAM查处就会被封禁。而黑信用卡刷出来的KEY更是STEAM严厉打击的，长则一个月，短则两个星期你的账号就会被查封。如果你真的想买正版的话，推荐你去购买港版盒装COD6，淘宝价格在300到360左右，比较安全。

159XXXXX233

我没有学过画画也没有学过PS软件，但觉得好的电脑壁纸很难找，所以想自己做一张，但总觉得自己做的很粗糙，不知道sky师傅有没有好的软件让不懂设计的我轻松制造壁纸？



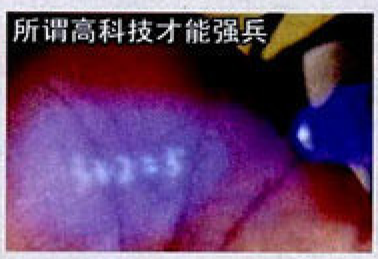
sky：好，师傅就推荐你一款叫美图秀秀的软件，系统漂亮的界面想必不少用户正在体验，然而对于喜好自己动手DIY的电脑用户来说，又不仅仅满足于此。于是，修改桌面背景、自定义鼠标样式等等，忙得不亦乐乎。利用“美图秀秀”这款简单高效的做图软件，可以轻松制作自己喜欢的高质量的壁纸。



我题你说



这得天天做眼保健操



所谓高科技才能强兵



不知拆的是谁家汽车



鞋内另有乾坤

报告老师，他作弊

寒假降至，同学们都面临着痛苦的期末考试，正当我们咧着牙齿准备偷笑这烦心事已经离我们远去时，却接到上级通知，小编们必须参加编辑职业考试，然后肥羊不知道从哪个鬼地方买回来一叠厚厚的天书，重重的丢在小编的面前温柔的说：“背了它，后天考试。”

我们先不评论肥羊还有没有人性，没想到的是都脱离“组织”那么多年了居然还能碰上这种不合逻辑的事情。抱怨之余编辑部的战友们并没有自暴自弃，整天埋头苦读为考试“准备着”……

计划还没付诸行动，有一天也不知道哪个吃里扒外的“叛徒”把这件事情告诉了大笨熊，结果招致了编辑部的集体批判大会，所有的“准备”都在互相举报的“和谐”气氛中宣告破产。

请读者们把自己遇到过或经历过的作弊方式（可以是考试也可以是游戏中作弊）发送短信或回函卡来向我们“告密”，“举报”有功并刊登在杂志上的都送“三国智集换式卡牌游戏一套”，最后再一次申明作弊是种神经处于高度紧张的行为，因为担心被监考发现，长时间心跳加速，极度损害健康。

考试搞笑事件

原来如此

肥龙：昨天背书背的我腰酸背痛，23点没到就想睡觉

sky：年轻人还是太年轻，我昨天看书看到半夜两点

英皇：不对啊，我昨天晚上22点还看你魔兽在线呢？

sky：没错啊，魔兽到半夜1点55分，看了5分钟书，2点睡了

信春哥没用了

贪睡猫：魔兽里不是信春哥Roll 100嘛，我们祈祷一下，信春哥，考100

sky：没用的，你还是会不及格的

贪睡猫：试试又不会有损失，可能会有用呢

sky：说了没用就没用，你信春哥，考100？但问题是我们总分200，120才及格

欲知后事如何，且听下半月分解……

■ **叶汉林** 东莞市 为了买正版游戏，吃了一个月燕麦，吃到已经没有味觉了

■ **吴淼元** 北京市 小时候为了省钱买GBA，几天不吃早餐，结果在课间操时晕过去了

阿克汉姆的疗效

作者：田品吕口·王凌轩



阿克汉姆的秘密

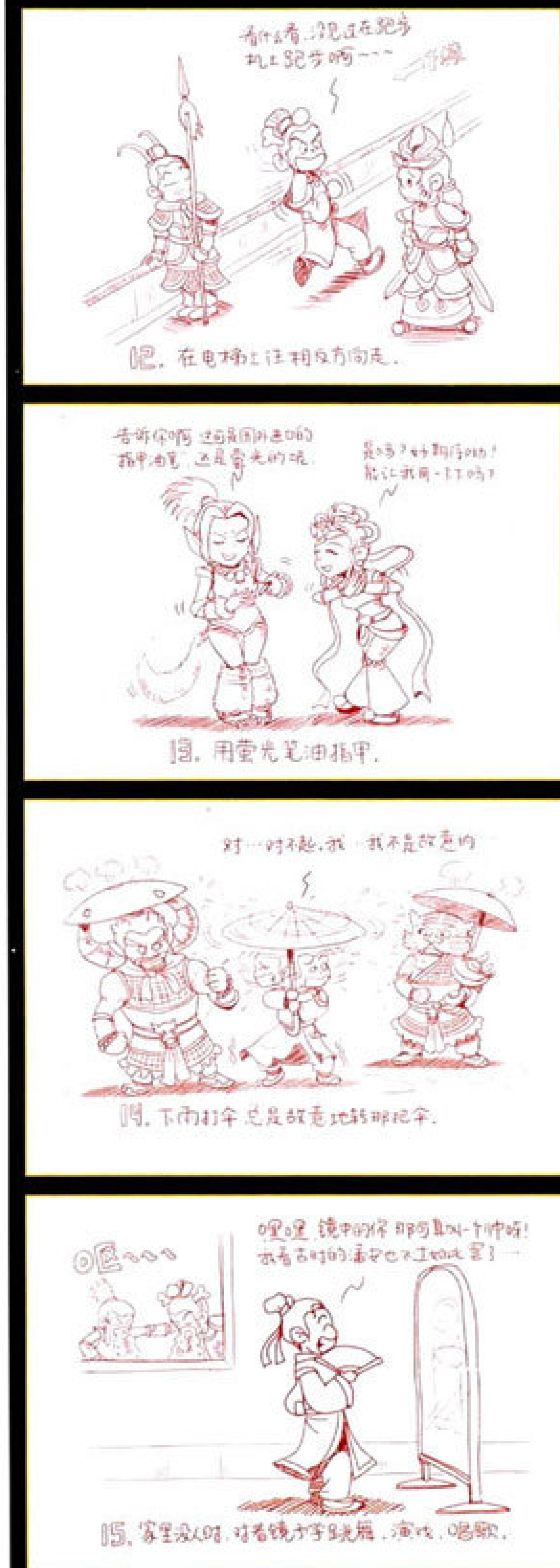
作者：田品吕口·王凌轩



80、90后梦幻西游迷儿时必做的18件事

梦幻西游 ON-LINE

作者：笨侠



·未完待续·

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

空城计

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



点火效率

作者：田品吕口·王凌轩





LOONG
WWW.LOONG3D.COM
中国国民网游 3D压轴 跨年巨献
美人一笑 倾城公测
千人同屏更多玩家 百变玩法奇术攻城
三反承诺 放心游戏
网游首创国民级服务承诺
三赔
运营过失双倍赔偿
盗号百分百赔偿
服务不达标赔偿
三反
反外挂 反欺诈 反打钱
Baidu百度 龙官网 百度一下
公测新焦点：开放百级上限、跨服PK争雄、免费挂机升级、谈谈情说说爱
马上登陆：Http://pcgg.loong3d.com 领取公测新版千元财富卡
021-61454816 loong@dacn.com.cn
大承网络


Discovery
魔兽世界 探索频道
尽在 电攻双周刊（下）
随刊附赠
魔兽世界英雄卡牌
2010年1月15日
老时间！老读者！老玩家！
不见不散！
命运多舛的大德鲁伊
范达尔·鹿盔

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信